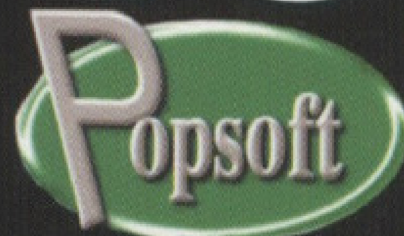
电脑应用和娱乐的第一选择 总第131期



大众软件

2002

18



WWW.POPSOFT.COM 半月刊

大众软件7周年

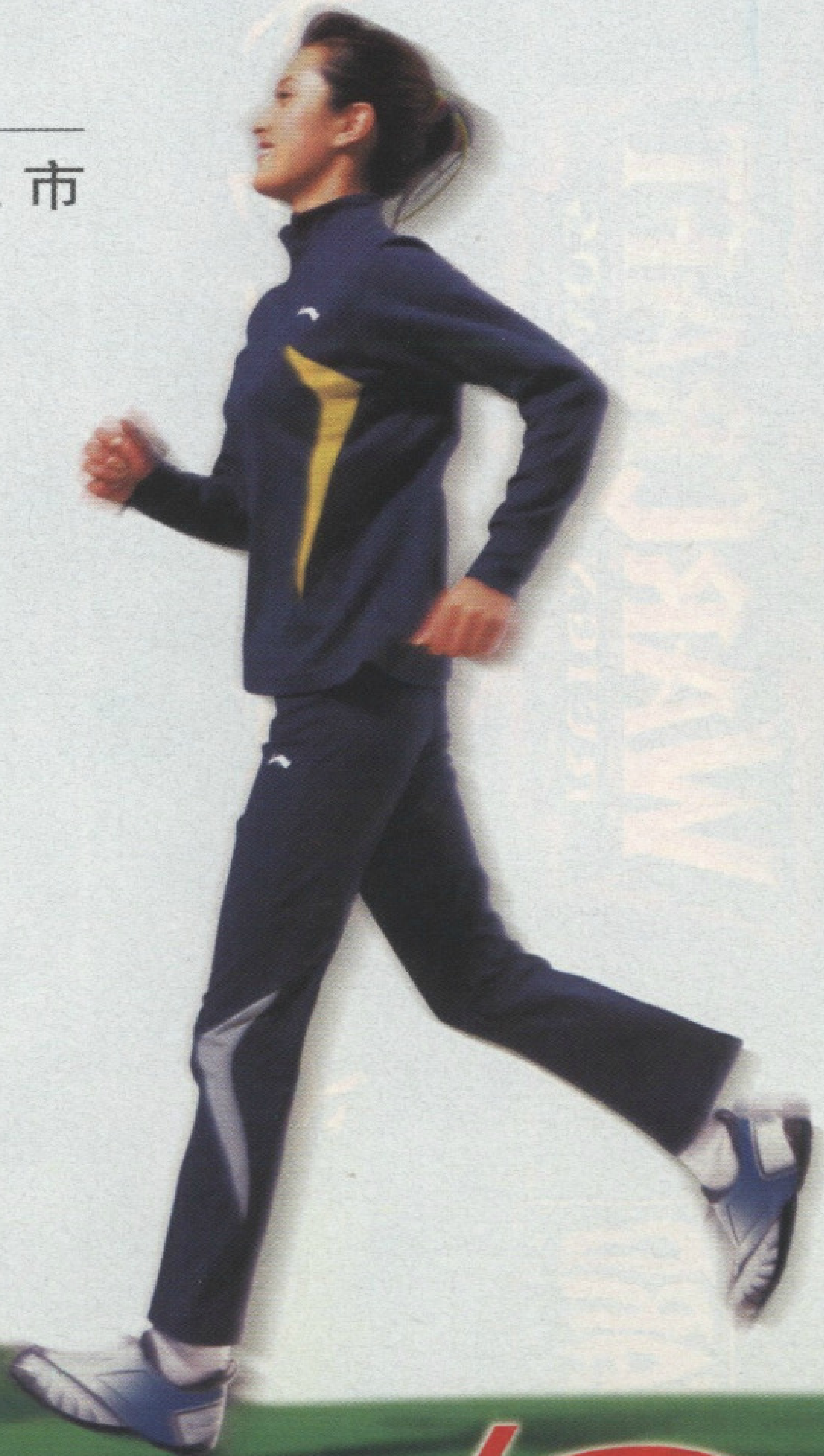
与《大众软件》一同成长的人

杨文韬，"攻城略地"栏目编辑，1995年11月进入《大众软件》编辑部。

零售价：¥6.50元


ISSN 1007-0060





不管什么时间
不管什么心情
不管什么环境
这一刻
我只感受这一步，这一条路
李宁慢跑时尚系列 全新上市
一切皆有可能

CONTENTS 目录

2002年第18期 总第131期

大众软件



主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　　长 高庆生
副 社 长 刘贫和（常务） 林菁
主　　编 高庆生
副 主 编 裘聿纲

编 辑 部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 汪澎 余蕾 任然 田震 楼丽丽 答笛 杨立
专题记者 汪铁 郭都 张宇
美术总监 祁津忆
本期责编 余蕾
电　　话 86-10-88118588-1200
传　　真 86-10-88135594
新闻热线 86-10-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 李诚（主任）
李怀颖 霍虹 苏靖 李友斌
电　　话 86-10-88118588-8000
传　　真 86-10-88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　　话 86-10-88135613
传　　真 86-10-88135614

平面设计 林静 李辉 尚丽俐
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局

读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　　话 86-10-82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱
电　　话 86-10-82634107/82634092
邮政编码 100089
国外发行 中国国际图书贸易总公司
（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2002年09月16日
零 售 价 人民币6.50元
港币13.00元
美元4.66元

九月锐主张

你看你看他们的“脸”
e时代明星代言人

新闻速递

新品初评

专栏评述

实用软件

虽然秋日已来临多日，但国内视频播放软件公司在今夏制作的热潮，余热还迟迟未去。在大家对新出品的软件都有了一定接触后，我们特意制作了这样一期专题。其目的并不是要分出谁高谁低，而是想帮助大家对这些新品有更清晰的了解。

硬件评析

在市场上，我们还可看到像GeForce3 Ti200、RADEON 7500、RADEON 8500 LE这样的“老”产品，它们的共同特点是定位比较尴尬。我们既可买到700多元的GeForce3 Ti200，也能在1200元的产品中看到它的身影，跨度之大让人不禁怀疑自己是捡了便宜还是买了次品；而RADEON 7500最多算是中低端产品。由于价格原因，我们将它们一起纳入本次评测，参加测试的产品覆盖了上面简述的几个型号，力求通过简单明了的测试结果，向大家阐述各款产品的性能高低，并结合实际给出相应推荐。

网络时代

自从我们跨进网络时代起，生活就开始变得丰富多彩，网络资源浩如烟海，任凭我们自由翱翔。对我们每个人来说，在网络中都可找到自己感兴趣的内容，这就是网络的魅力所在，在这个庞大的数字图书馆里，“没有搜不到，只有想不到”。网上的搜索引擎主要就是提供这种搜索服务，它们中很多都提供免费服务，不同的搜索引擎针对不同的使用对象，此外，搜索本身也有很多技巧可供使用。可以这么说，只有全面掌握了搜索技能，才真正学会了上网，下面就让我们一起来感受网络魅力，将搜索进行到底。

应用心得

问题交流 88

读编往来

DELL™ 戴尔™ 买戴尔™拨打 800-858-2696 GO 欲了解笔记本电脑 请参看本期封底

它叫戴尔™ DIMENSION™ 4500

其实它的真名是**多媒体梦想家**

英特尔®奔腾®4处理器**2.4GHz** 梦想的多媒体系统

梦想的齐备配置 梦想的速度

梦想价 RMB 8,998



梦想的电影院、梦想的音响、梦想的游戏机，梦想的战场，原来多媒体的体验可以如此不同凡响，还有连做梦都想不到的是它的超值价格，戴尔™ DIMENSION™ 4500，你的多媒体梦想家。

RMB 8,998*

戴尔™ Dimension™ 4500速马版

DELL™ Dimension™ 4500

- 英特尔®奔腾®4 处理器2.4GHz
- 17"彩色显示器(16.0"v.i.s.)
- 80GB[1]硬盘/256MB 266MHz DDR SDRAM 内存
- 64MB nVidia GeForce4 MX AGP显卡
- 集成AC97声卡/Harmon Kardon®立体声音箱
- 56K调制解调器/16倍速最大DVD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 鼠标及键盘
- 一年有限保修
- Microsoft® Windows® XP(家庭版)
  Norton Anti Virus 2002

E•VALUE CODE C240909-8106206

RMB 7,598*

戴尔™ Dimension™ 4500S速马版

DELL™ Dimension™ 4500S

- 英特尔®奔腾®4 处理器2.0GHz
- 17"彩色显示器(16.0"v.i.s.)
- 40GB[1]硬盘/256MB DDR SDRAM 共享内存
- Intel® Extreme 3D 显卡
- 集成AC97声卡/Harmon Kardon®立体声音箱
- 56K调制解调器/48倍速最大CD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 鼠标及键盘
- 一年有限保修
- Microsoft® Windows® XP(家庭版)
  Norton Anti Virus 2002

E•VALUE CODE C240908-8106206

RMB 6,999*

戴尔™ Dimension™ 4500S速马版

DELL™ Dimension™ 4500S

- 英特尔®奔腾®4 处理器1.8GHz
- 15"彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 40GB[1]硬盘/128MB DDR SDRAM 共享内存
- Intel® Extreme 3D 显卡
- 集成AC97声卡/Harmon Kardon®立体声音箱
- 56K调制解调器/48倍速最大CD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 鼠标及键盘
- 一年有限保修
- Microsoft® Windows® XP(家庭版)
  Norton Anti Virus 2002

E•VALUE CODE C240907z-8106206

RMB 5,998*

戴尔™ 速马™系列 400D

DELL™ SmartPC™ 400D

- 英特尔®奔腾®4 处理器1.8GHz
- 17"纯平彩色显示器(16.0"v.i.s.)
- 40GB[1]硬盘/128MB SDRAM 内存
- Intel® Extreme显卡
- 主板集成声卡
- 外设音箱/56K调制解调器
- 48倍速最大CD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器/鼠标及键盘
- 一年送修
- Microsoft® Windows® XP(家庭版)
  Norton Anti Virus 2002

E•VALUE CODE C810906-8106206

加2200元可升级到15"LCD彩色液晶显示器

RMB 6,998*

戴尔™ 速马™系列 400D升级版

DELL™ SmartPC™ 400D升级版

- 英特尔®奔腾®4 处理器2.0GHz
- 17"纯平彩色显示器(16.0"v.i.s.)
- 40GB[1]硬盘/256MB SDRAM 内存
- Intel® Extreme显卡
- 主板集成声卡
- 外设音箱/56K调制解调器
- 16倍速最大DVD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器/鼠标及键盘
- 一年送修
- Microsoft® Windows® XP(家庭版)
  Norton Anti Virus 2002

E•VALUE CODE C810907-8106206

加2200元可升级到15"LCD彩色液晶显示器

RMB 11,998*

戴尔™ Inspiron™ 2650速马版

DELL™ Inspiron™ 2650

- 移动英特尔®奔腾®4 处理器1.7GHz-M
- 14.1"彩色 XGA TFT显示屏(1024x768分辨率)
- 20GB[1]硬盘/128MB DDR PC2100 SDRAM内存
- 16MB nVidia Geforce 2 Go 100 图形加速卡
- Sound Blaster 和 Windows System 兼容声卡
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 内置56K调制解调器
- 24倍速最大CD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 一年有限保修*(1年下1工作日上门服务)
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)

E•VALUE CODE C540913-8106206

* 北京、上海、广州、深圳、南京、苏州、无锡、杭州收取最低运费，其他地区酌加。 以上产品及优惠仅适用于个人用户

自2002年9月1日起直接向戴尔计算机(中国)有限公司购买电脑产品的消费者，在三包有效期内，可以凭发货票和三包凭证办理相关的修理、换货、退货手续。



戴尔™PC机采用正版Microsoft® Windows® 操作系统
详情请浏览 http://www.microsoft.com/piracy/howtotell



免费销售热线

800-858-2696

www.dell.com.cn

享受DELL™戴尔™的力量

个人用户请于周一至周五8:30—18:30，周六9:00—17:00，拨打戴尔中国免费销售热线(订购时请向我们的销售代表咨询详情)。未开通800地区或使用移动电话请拨打收费电话0592-8181881

CONTENTS 目录

2002年第18期 总第131期

以独特视角报导新锐生活……

锐

编辑部报告

第七届 大众软件奖开奖喽！



特等奖号码：55459

一等奖号码：32819、71854、43794

二等奖号码：尾号5215

三等奖号码：尾号451

四等奖号码：尾号369、尾号281、尾号616

纪念奖号码：尾号23

兑奖办法：

1.当您查询确认您中奖后，请用钢笔或签字笔填写奖券副券上所有栏目，如没有身份证号码请填写户口本上的身份号码。

2.副券填写清楚后请将副券撕下寄回我社。

3.务必将正卷保管好，以便我社核查。

4.我社收到奖券确认后将于7日内将奖品寄出。

备注 如您所得奖品价值超过5000元应按国家有关法规规定缴纳个人偶然所得税20%。

兑奖咨询电话：010-88135604（周一至周五 9:30 至 17:00）

联系人：何杉小姐

网络咨询：www.popsoft.com

电子信箱：heshan@popsoft.com.cn

兑奖终止时间：2002年12月31日（以当地邮局邮戳为凭）

通讯地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦4层414室

大众软件杂志社 何杉 小姐收

邮政编码：100036

信息速递

视点

交大铭泰进军计算机安全领域

2002年8月15日，交大铭泰在北京举行了记者发布会，在会上对其计算机安全软件《东方卫士》2002版进行了推介。在这个套件中他们推出了"安全码"概念以区别于传统杀毒软件的"特征码"。对于这套软件，铭泰副总裁何战涛有个形象的比喻：以往的杀毒软件，相当于110服务台，当歹徒进入良民家中为非作歹后再来补救，而《东方卫士》则兼有防盗门、急救医师和110服务台的作用。用户购买该产品后，升级杀毒的功能只是在安装《东方卫士》时做一次。以后再无须杀毒，因为该软件内部的一个防卫系统已经将病毒关在门外了。此外，由于硬盘出现问题或由于未明原因而导致的文件损伤，该套件可进行提前警告并根据逻辑程序将之尽可能地恢复。针对这一产品，他们将推出一系列大规模市场活动。东方卫士还将针对不同用户分为若干版本发放。例如已经安装其它杀毒软件的用户可购买东方卫士的其他组件。



在会上，铭泰方面表示，东方卫士的第一版表示要以公司自己的力量"尽可能最快地收集目前世界上所有的软件"给予安全认证，这就意味着使用者如果使用了他们没认证到的软件，就会得到警告。另外记者对安全码与特征码的一些问题与铭泰做了交流。据悉交大铭泰在很久以前就已经有了进军反病毒领域的想法，自去年11月铭泰宣布进入计算机安全领域后，在长达半年的时间里，对这套产品进行了一系列更为细致的整合。当一些记者对新产品提出某些质疑后，交大铭泰总裁何恩培笑问："怎么？还不太相信是么？"言语之中显示出一种强烈的自信。铭泰的市场目标是在年底之前达到国内杀毒软件市场占有率第四，更远的目标是明年能够赶上或超过金山、江民，达到第二的市场份额。



■ 电源取消CCEE认证，全面推行CCC认证

据国家认证认可监督管理委员会关于《关于实施强制性产品认证制度有关问题的通知》，新的国家强制认证制度（新制度）自2002年5月1日起开始实施，自2003年5月1日起强制实施（使用CCC证书，新证书）。旧制度自2003年5月1日起废止（停止使用CCEE、CCIB等旧证书），施"3C"认证制度是我国认证认可领域的一件大事。

■ 全国大学生电子设计专题竞赛开幕

2002年全国大学生电子设计竞赛英特尔嵌入式系统专题竞赛近日在上海交通大学举办的英特尔StrongARMSA-1110处理器研讨会上拉开序幕。该竞赛由全国大学生电子设计竞赛组委会主办、英特尔（中国）有限公司协办，旨在帮助电子工程和计算机科学专业的本科生开发出基于英特尔个人互联网用户端架构在手持式设备和无线连接等领域的嵌入式系统应用，以增强大学生的动手和工程实践能力。英特尔（中国）有限公司将为此次竞赛提供30套基于英特尔SA-1110处理器的开发板。

■ 趋势科技企业安全保护战略登陆中国

近日，趋势科技推出企业安全保护战略EPS（Enterprise Protection Strategy），该战略以趋势科技的企业网络防毒中央控管系统Control Manager及病毒生命周期管理为核心，利用中央控管系统通过单点进行企业防毒网络的安装配置、监控与服务器端的维护工作。此外，该系统还可通过全球防病毒研究暨技术支持中心TrendLabs中400名防毒专家提供的经过ISO9002认证的防毒专业服务，为客户提供及时的升级和咨询服务，这是近期企业级安全软件市场上最受瞩目的产品之一。

■ 中关村科技在京登场

8月20日，微软在中国的第一家合资企业——中关村科技软件有限公司（Censoft）在北京宣布成立。该企业主要针对国内管理信息化的需求，开发自主知识产权的大型平台软件"中关系列通用资源管理平台CenGRP"。考虑到其股东中关村科技、四通、微软的强大经济和科技实力。该企业将成为业界高度关注的新竞争者。

■ 明基引导无线畅想

近期，明基无线网络发布会在上下线酒吧举行，此举意味着明基宽频网络事业部正式涉足无线接入产品业务。明基在"快乐科技"的品牌之下，将自己定位为一个"接入网设备供应商"，提供从传统运营商到城域网的各式数字接入解决方案。产品线包括运营级光纤收发器、ADSL路由器，具有网管能力的光端机，基带调制解调器，CSU-DSU E1智能型复用器等。发布的产品包括无线路由器、AP、用于笔记本的无线网卡和USB接口的台式机网卡。并将自己的市场定位于"接入网设备供应商"，提供从传统运营商到城域网的各式数字接入解决方案。力图通过无线产品的规模开发和应用，引导"我无线，我自由"的新网络时尚。



■本刊实习记者 冰雪之狐

信息速递

明基2002全球经销商大会苏州开幕



8月26日，明基BenQ 2002全球经销商大会在苏州拉开帷幕，共有来自亚太、欧洲、美国和澳洲的200多名经销商和明基高层人士参加了此次会议。这也是明基BenQ第一次在内地召开全球经销商会议。

连邦公司推出“软件蓝领”教育培训

在对个人技能要求越来越高的今天，电脑技能已成为一个人参与市场竞争的基本条件。而高校中软件设计课程的设置，却不尽符合市场的现实需求。近日，连邦公司的“软件蓝领”培训计划逐渐在市场上受到瞩目。连邦公司是国内最早以连锁方式推行电脑教育的培训组织之一，其独具特色的软件蓝领封闭式培训体系、新颖的办学思想、明确有效的职业培训体系，是目前教育市场中很有竞争力的办学模式。

威盛连结数字新世纪CeBIT Asia闪亮登场

威盛电子于9月2日宣布，将以“筑梦踏实，连结数字新世纪（Connect to Digital New Age from vision to reality）”为主题，进驻2002年的上海CeBIT Asia展场，具体呈现数字化信息应用新纪元的全新面貌。威盛规划了一系列“应用为本，思维创芯”的行业别应用展示，针对金融、教育、企业、工控、网吧、公安与税务等领域，量身订做各类实用性的系统平台。是现在市场上最受瞩目的焦点之一。

北极星亮相2002亚洲信息技术展览会

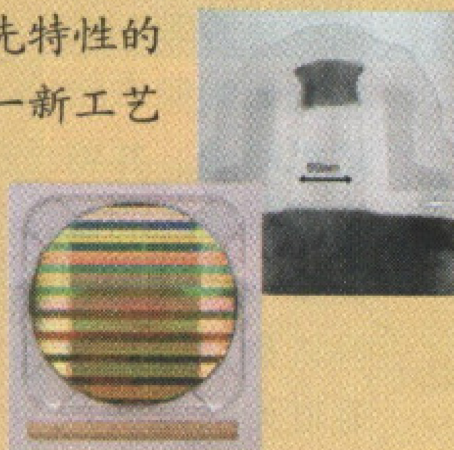
9月2日，北极星软件携合作伙伴出席在上海新国际博览中心举办的2002亚洲信息技术展览会（CeBIT Asia）。在本次展会上，北极星力推基于北极星软件iAfx融合通信平台的3项产品及解决方案：OneNumber智能个人号码、FineSupport客服专家、WebPhone网络电话。CeBIT Asia作为中国及亚太地区的顶尖信息及通信技术展览会，涵盖信息及通信技术解决方案的各个领域，有着深厚的行业背景。

“与用户零距离接触”，江民启动王牌服务

近日，国内著名反病毒厂商北京江民公司，将斥资1200万组建36个工作小组，历时两个月，深入到华南、华东、华北、西南、东北等全国100多个中小城市与地区，和用户面对面，展开电脑安全服务大行动。此次江民暑期电脑安全服务大行动是从公益角度发，组织了网络安全技术方面的专家，普及城市面对地接受用户的咨询，举办病毒防治知识讲座，发放10册硬盘修复手册，普及电脑安全知识，以培养人们的络安全意识。



图片新闻



日前，英特尔展示了具有众多业界领先特性的世界上最先进的90纳米逻辑工艺。这一新工艺综合了许多业界最卓越的技术，制造成本仅增加2%，晶体管性能提高10～20%。计划在2003年应用于生产，用来制造微处理器和其它英特尔产品。



半月聚焦

■继安然（ENRON）之后，美国目前正处于假帐事件焦点中的世通公司（WorldCom）近日又出新闻，两名董事要求辞退现任CEO。《纽约时报》分析员认为，其实关于是否辞退西奇摩尔的争论，是这个全美第二大通讯公司在解雇前任首席执行官埃贝斯，以及新近又发现了76.5亿美元的假帐问题之后各种分歧的集中体现。

■戴尔（Dell）公司目前以其独特的销售方式与人性化的客户服务，在PC销售上取得了骄人成绩，这是业界公认的事实。但戴尔并不满足于此。据《纽约时报》消息，戴尔的下一个目标是在打印机、掌上电子产品以及非贴牌PC业务方面到市场上分得一羹；而最让人感到惊讶的是，戴尔还宣布要杀入企业计算机产品和相关的数据服务市场，扬言要与该领域内的IBM、惠普（Hewlett-Packard）以及Sun等霸主分庭抗礼。

■《金融时报》报道，联邦机构计划进一步深化对美国在线时代华纳公司的调查，并对其乐观的盈余预期进行评估。据称，证管会将对该公司的盈余预期以及一些高级管理人员售股时机展开调查，结果造成8月24日纽约股市开盘，美国在线时代华纳(AOL)公司股价即刻下挫4.8%，至13.40美元。

■雅虎公司一发言人8月24日宣布，公司副主席兼CPO蒂姆·布莱迪将于本月底离任。布莱迪的离职是雅虎高层系列变动的最新发展，公司前CEO蒂姆·库格尔于去年离任，前任好莱坞总裁泰利·塞梅尔接任CEO。在库格尔之前，公司一些元老级人物均离开了雅虎，其中包括主席兼COO杰夫·马莱特。

赛迪时代公司进军移动终端市场

日前，由赛迪时代公司生产的“百变金刚”多媒体终面市，该产品集MP3播放器、数码调频收音机、DVR码录音笔、可视语言复读机、电子记事薄、移动硬盘大功能于一身。大小仅如一台手机，是赛迪时代公司军移动终端市场的开路先锋。该产品在市场上业已引注意。

笔记本电脑走俏学生用户

随着笔记本电脑的几次连续降价，其便携性和占用空小等优异特性已受到大学生的青睐。从目前市场需看，随着手机无线应用和多媒体信息的发展及XP的广流行，数码应用、数码体验已成为PC业的发展趋势，

记本电脑也正成为个人的“数码中心”。但目前在市场上，完全支持学生用户的产品比较少，仅有清华同方的产品形成比较好的产品体系和售后服务体系。

■ NESO“特丽珑悬赏100 000元”



近期在市场上引起诸多风云的NESO特丽珑彩显又有新举动，在中关村海龙推出“特丽珑悬赏100 000元”大型演示会，从8月16日至9月16日，只要购买NESO显示器，用户当场拆机发现不是SONY原厂的特丽珑显像管，即可获得十万元的悬赏金。此次活动将在北方及苏皖地区全面举行，同期出台的相关三包服务规定将进一步完备服务系统。

■ EPSON举办“缤纷秀”家庭趣味打印竞赛

日前，EPSON公司在市场上又推出“缤纷秀”家庭趣味打印竞赛活动，优胜者将获得数码摄像机、数码相机、MP3等数字视听设备。需要指出的是，该活动必须使用EPSON原装耗材参与。

■ 飞利浦正式推出显亮三代技术

近日，飞利浦电子（上海）有限公司在北京正式推出基于最新技术显亮三代（LightFrame3）、支持sRGB功能的新型显示器产品。将企业一直以来宣扬的“体验经济”主题进一步推广。飞利浦显示器事业部的主要负责人到场为用户和经销商做了细致的讲解。

■ 丽台科技推出工作站图形解决方案

近期，丽台科技股份有限公司推出一系列工作站图形解决方案，包括Leadtek Quadro4 900 XGL、Leadtek Quadro4 750 XGL等，该解决方案以NVIDIA公司的Quadro4显卡为基础，在市场上具有很强的竞争力。

数字化IT

50%： 据美国国际数据公司(IDC)最新研究数据显示，目前，打印机生产厂商惠普公司的市场占有率已近50%，该公司仍为全球打印机行业巨擘。

10%： 中国证监会数据显示，2002年7月网上证券交易比重首次突破10%。

25%和8%： 25%的职员感到自己患上了因特网依赖症，但只有8%的企业认识到了这一点。这是美国Websense关于在公司浏览Web网站情况的调查结果。

■ 清华同方首批校校通工程结束

清华同方计算机系统本部配合国家提出的校园信息化建设的相关要求，针对目前学校的实际需求，于今年6月份发布了清华同方“园丁校校通解决方案”和“城域教育网解决方案”。日前首批校校通工程已于8月底圆满竣工，所涉及的学校除位于北京、上海、成都等大中型城市之外，还包括位于内蒙古、安徽、河南等地二三级城市的14所名校。

■ 移动IP理念乍现京城

8月28日，西安西电捷通无线网络通信公司在北京翠宫饭店召开“2002移动IP（北京）产品发布暨战略合作大会”，向各界阐述该公司推广网络漫游增值服务的服务计划。同时向IT业界推出了其研制的国内首台移动IP服务器。

金山毒霸病毒预告

9月热门病毒： Trojan.Benfgame.214310（“边锋游戏”木马）。一种能感染网络游戏的木马病毒，专门针对边锋棋牌游戏世界网站上的游戏。此病毒通过电子邮件进行传播。如果“边锋”游戏的用户收到了病毒邮件并打开附件，感染该木马病毒。会将自己的用户名、密码泄露。同时，该木马病毒还会将中招的电脑共享到互联网上，被黑客远程控制。危害程度中。

9月病毒冠军： W32.Klez.G/H（求职信）蠕虫。臭名昭著的求职信病毒，在打开或预览邮件时就会被感染，感染后会生成病毒W32.ElKern.3326。之后，将本地及映射盘上的所有文件修改为0字节。并将本地硬盘上的文件以邮件的方式泄露出去。通过电子邮件，局域网共享传染，危害程度高。

以下是9月下半月发作病毒的简介：

Wm.Outlaw，9月20日发作，为宏病毒。该病毒最早出自德国，专门感染Word文档。当用户编辑被感染文档时，病毒开始传播，它会在打开的所有Word文档中以大号字体插入一段文字，并且最大化当前文档窗口。每月20日，病毒会将一声音文件“Laugh.Wav”插入到用户机器上，并且播放该文件，同时打开的文档中会出现“You are infected with Outlaw A virus from Nightmare Joker”的文本。通过文件传染，危害程度低。

金山毒霸都能对以上病毒进行防杀，请用户到金山毒霸网站www.iduba.net下载升级包。

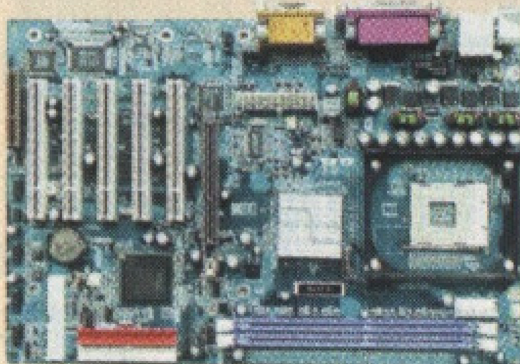
如发现可疑文件，请E-mail至：virus@kingsoft.net
数据修复急救E-mail：sos@kingsoft.net
数据修复联系电话：010-86243222，13691133891

产品快报

■本刊实习记者 冰雪之狐

■ 捷波推出845GE主板——传奇GE

由于Intel于5月刚推出845E、845G芯片组，因此845PE、845GE芯片组将延后至9月上市，而全球专业板卡制造商捷波近日迅速推出采用845GE芯片组的主板——捷波“传奇GE”。该主板采用Intel 845GE北桥+ICH4南桥，支持全系列Intel Socket 478 P4/Celeron处理器；支持400/533MHz系统前端总线（FSB）；支持最高2GB DDR 333 SDRAM；内置了PC Health系统监控程序，一启动电脑，用户就可看到系统的工作电压、风扇转速、CPU和系统的工作温度等一系列的技术参数，非常方便。



■ 升技独家推出SERILLEL

日前，SERILLEL ATA技术正式在市场上发布，用普通IDE硬盘就能享受到Serial ATA界面的各种优异性能，在最近面世的众多支持Serial ATA技术的主板中只有升技的第二代数码主板MAX2系列才能完全做到这一点。该技术主要是针对第二代数码主板MAX2系列（IT7-MAX2和AT7-MAX2），利用一条Cable线连接板上的Serial端及普通IDE硬盘，提升传输功能。该技术的实际产品月内也将推向市场。

■ 承启APOGEE系列再添新成员

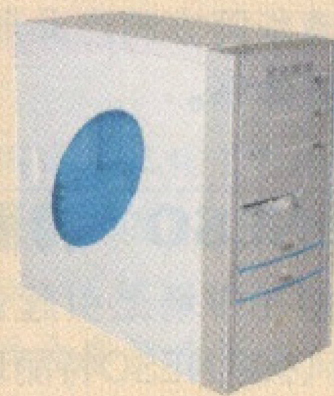
承启科技近日宣布，首款采用威盛KT400芯片组的主板将命名为APOGEE天极7VJS。该主板支持APG 8×显卡，南北桥采用8-VLink技术，支持DDR 400高速内存。黑色PCB、镀金接口设计，同时附送圆形数据线、前置功能面板、3D环绕试耳机、中英文Thiz Linux操作系统，支持承启APOGEE专用超频软件。

■ 美格大屏幕液晶强力冲击市场

日前，美格（MAG）在全国范围内推出“闯关取‘金’喜”活动，从2002年8月10日至9月15日，只要用户在美格专卖店和加盟店购买美格17"液晶显示器的同时进行现场答题，每答对1题就可享受500元的折扣，最多可答8题，最高可节省4000元。这也是暑期以来市场上少见的推广行为。

■ 爱国者暑期又有新举措

拥有众多产品线的爱国者近日又有不少新市场行动。首先是推出“买爱国者影音纯平，送精美大礼包”的促销活动，凡在8月15日至9月15日期间购买爱国者自然窗影音纯平777Q显示器的用户，均可获赠价值499元的精美大礼包。而在“决战上海滩”的DIY大赛中登场的月光宝盒D12机箱也在家用市场上露面，引起众多用户关注。



■ 华硕DVD刻录机强劲登场

近期，华硕电脑的DVD刻录机DVR-104已经全面上市。该产品号称是“六项全能”的DVD刻录机，所谓“六项全能”指的是DVR-104可擦写DVD-RW、CD-RW，可刻写DVD-R、CD-R和读取DVD-ROM、CD-ROM。这基本上囊括目前所能见到的所有主流盘格式，节省了重复投资，避免资源浪费。



■ 美达推出即插即用40速刻录机

近日，美达公司推出了40×高速刻录机，这款刻录机不同于往的刻录产品，它精心设计了Firmware系统，使得其与操作统实现了无缝连接。在目前最流行的微软WinXP操作系统下用时，不需要安装任何软件就可直接使用刻录机。该产品同配备有防刻死技术，保证高速刻录下的成功率。

■ EPSON推出新一代产品SP950喷墨打印机

8月15日，在数码影像领域一直处于领先地位的EPSON公司推出其最新一代的喷墨打印机产品STYLUS PHOTO SP950。该产品被称为“梦想家”喷墨打印机，采用EPSON独有的微压电打印技术，最小墨滴2微微升，是世界上第一款实现2微微升超精微墨滴的喷墨打印机，也是EPSON第一款采





环球

韩国：8月26日，韩国国内规模最大的信息技术展览会“COMDEX KOREA 2002”在汉城三成洞贸易大厦开幕。由《朝鲜日报》、《数码朝鲜》以及K3 Mediaevents共同主办的COMDEX展览会有国内外130多家单位参加。此次COMDEX的核心内容为尖端移动和网络技术，韩国的CDMA厂商在展会上表现活跃。

美国：8月19日，eBay三十万美元诈骗案内幕被披露。据悉eBay网站今年上半年曾发生一起涉及金额高达30万美元的诈骗案，一名骗子利用eBay的用户评估系统在长达4年的时间里，精心伪装，骗取客户信任，趁机实施蓄谋已久的诈骗计划，在骗取户30多万美元的现金后，携款潜逃，至今逍遥法外。这起案的发生暴露出eBay网站管理系统的严重漏洞，也暴露出互联目前严峻的安全状况。

德国：西门子公司首席财务官8月23日表示，公司的商业环境下个业务年度将会更加艰难，而董事会成员同时警告将削减作岗位。西门子已宣布在备受困扰的固定线路通信设备制作门ICN削减了17 800个工作岗位，该部门因电信运营公司大幅削减资本支出预算而深受其害。

产品快报

言论

“你只能使正版用户感到更难用。”
——交大铭泰董事长何恩培谈及目前的防盗技术

“把软件做成我们最大的产业。”
——辽宁副省长夏德仁谈及大连产业结构时雄心壮志

“我去休假……”
——下课的卓越网前总裁王树彤对事情的说法

“我是个理想主义者，我期待第三次高峰。”
——重新出山的点击科技总裁王志东

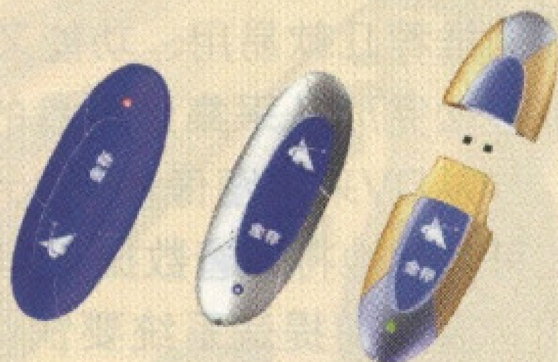
“我目前没有接到过来自卓越的任何正式信息。”
——王峻涛对外界传言他被卓越看中为下一任总裁的说法如此评论

“三‘王’开台、好戏上演。”
——来自BBS上网友对这一系列事件的留言

7个墨盒的通用喷墨打印机。拥有2880×1440dpi的高分辨率，使SP950成为目前市场上照片打印质量最好的喷墨打印机之一。

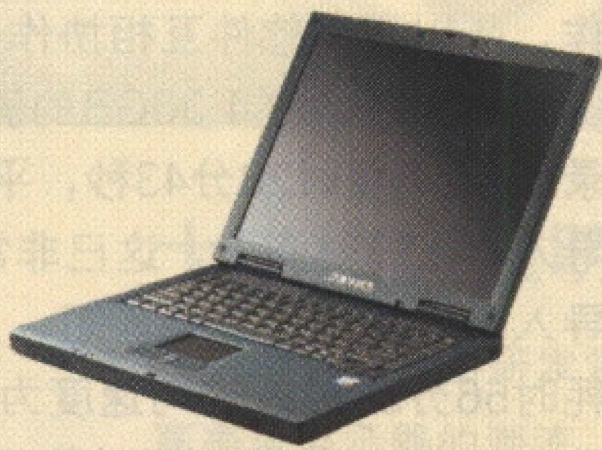
■ 中科存储推出金存太学士精灵系列新品

近日，国内品牌存储厂商中科软件存储技术有限公司再度升级金存太学士Flash闪存，在已有的三合一功能上，又增添“分区和双启动”功能，正式推出集“加密、无驱、启动、分区、双启动”5种功能为一体的金存太学士精灵系列，以满足不同用户对闪存存储器功能多样化的需求。



■ 同方P4笔记本电脑抢先登陆市场

日前，清华同方在众多国内笔记本电脑厂商中，率先推出采用笔记本电脑专用CPU的超锐V系列P4笔记本电脑：超锐V4200和超锐V4600，价格定位在13 000元至15 000元之间，既可服务于移动办公的商务人士，又可满足追求时尚新潮人士的需求。此外，清华同方计算机系统本部客户服务中心宣布，于2002年8月10日起提前20天全面实行“包修、包换、包退”的电脑“三包”服务，彻底让用户放心消费。



■ 金山产品2003版本即将全面登场

继发布金山影霸2003之后，日前金山公司又将推出金山毒霸2003和金山网镖2003。其中毒霸的闪电杀毒、无毒网页等功能都非常适合互联时代的家庭用户；而金山网镖2003则在网络防黑的安全技术上再进一步，是目前市场上非常有竞争力的产品。国内著名通用软件公司金山旗下的金山毒霸事业部透露，倍受关注的金山毒霸网络版产品已经进入了最后的测试阶段，估计不久就会与用户见面。

■ 海尔快龙5001开启商用电脑新纪元

暑期即将结束之际，海尔推出了商用无线互联网络电脑——快龙5001电脑。该电脑装配了无线网络卡和网络桥接器，可通过网络桥接器去分享有线局域网甚至广域网的资源，并可以针对接有无线网络卡的电脑进行必要的控制和管理。

■ 北极星推出VoIP行业解决方案

近日，国内企业北极星软件向业界宣布，正式推出面向运营商和企业的VoIP增值业务解决方案。业务内容涵盖IP呼叫中心、移动增值业务、Web800、以及网上来电显示业务等各个领域。此举将有利于VoIP增值业务在更广泛领域的深层次应用，同时带给众多运营商更多的利润。

■ 英特尔再推全球最高性能台式机处理器

8月27日，英特尔公司宣布推出世界上性能最高的台式机处理器——2.8 GHz新款英特尔奔腾4处理器，目前英特尔已开始向英特尔授权分销商发运盒装2.8 GHz英特尔奔腾4处理器。其市场单价为508美元（1000块以上的批发价）。

■ ELSA推出Winner系列显卡

近日，艾尔莎国际科技股份有限公司（ELSA）正式发布了Winner4 NVS系列多屏幕专业显卡产品。ELSA同时推出了2款Winner4 NVS显卡，分别是Winner4 200NVS和Winner4 400NVS多屏幕专业显示卡。是目前多屏幕专业显示市场中极具有竞争力的产品。

■ 清华紫光新款商用扫描仪上市

日前，清华紫光推出了新型商业扫描仪——UniscanE46，采用超薄CCD技术的UniscanE46拥有1200dpi×4800dpi的高分辨率和48bit色彩，16位灰阶，无论扫描图片还是文档都能得到令人满意的专业效果。

全国软件零售排行榜（2002年7月）

	应用类		娱乐类
1	KV3000杀毒王	1	来吉卡2
2	瑞星 2002	2	魔力宝贝
3	诺顿网络安全特警 2002	3	热血传奇
4	诺顿网络版	4	新舰战将
5	金山单词通	5	QQ 会员卡
6	诺顿防毒	6	决战 400 点卡
7	豪杰超级 DVD Ⅲ	7	魔兽争霸Ⅲ
8	金山游侠	8	反恐精英
9	新电脑工具箱 3	9	大富翁 6
10	东方影都全能王	10	秦殇

	综合类		
1	新东方背单词2	6	计算机等级考试超级模拟题
2	程序员大本营	7	疯狂英语 MP3－2001 全年合集
3	装机不求人	8	美国之音 2001MP3
4	编程开心辞典	9	初中数学同步动画讲析暨互动题库
5	Flash Mx 实例直通车	10	洋话连篇 MP3

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司的协助。



厂商：明基电通（BenQ）
上市：2002年8月
售价：3499元
附件：说明书、DVD-R及DVD-RW盘片各一张、WinDVD 3.1、VERITAS DLA 3.1、Prassi PrimoCD Plus 2.0、Prassi PrimoDVD 2.0、MyDVD 3.0
推荐：想DIY家庭DVD影碟的用户、个人及单位的大量数据备份
咨询电话：010-88516888

炫目度：

口水度：
性价比：

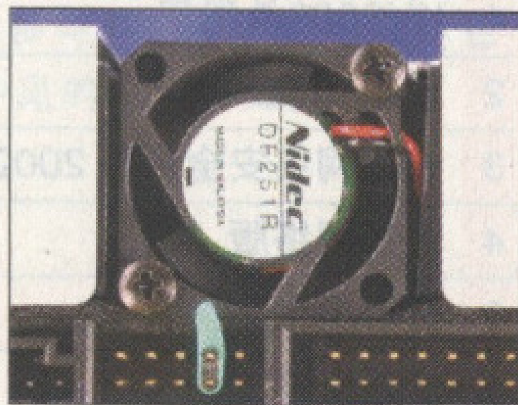
晶合实验室 iCat

明基DVD刻录机

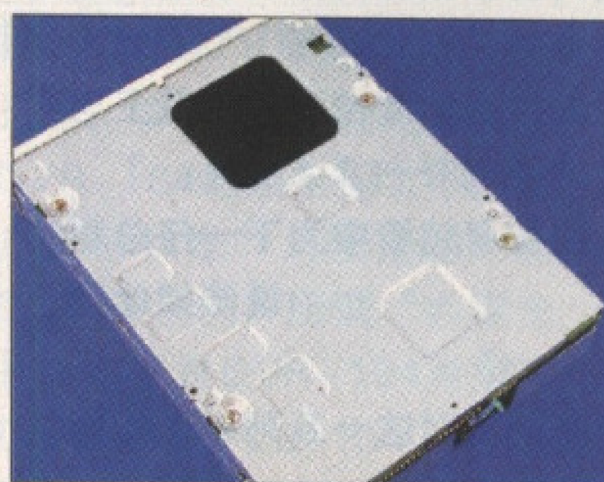
DVD刻录机对于很多用户来说可能是相当陌生的，主要原因：格式不统一，价格太昂贵。不过随着DVD刻录机技术的不断成熟以及产量的扩大，相信大幅降价是必然趋势。这里我们重点介绍一下DVD刻录格式的问题。

现在即使有经济实力的用户，大部分对DVD刻录机市场也持观望状态，主要原因是DVD刻录格式不统一，谁也不希望自己耗费大量财力和精力制作的DVD影片，在别人的机子上播放不了。目前DVD刻录主要分DVD-RW、DVD+RW和DVD-RAM三大阵营，虽然它们各不相让，但也有不少厂商和组织正致力于统一格式，比如微软称将在下一代操作系统中内置DVD+RW刻录功能，试图普及DVD+RW标准；DVD论坛（拥有超过200家公司加盟的DVD组织）则希望合并DVD刻录标准，它正在研发的下一代DVD蓝光刻录技术（现有的DVD刻录机都采用红色激光）将兼容现有的DVD-RW、DVD+RW和DVD-RAM，并合称DVD-Multi。

明基这款DVD刻录机属于DVD-RW阵营，为先锋OEM的产品，其标称刻录速度为：2×/1×/8×/4×（DVD-R/DVD-RW/CD-R/CD-RW），采用Zero Link防刻死技术，带有2MB缓存。从产品外观及性能指标上看，它和先锋的DVR-A04是同一型号的产品。它的发热量较大，因此在散热上也下足了功夫：前面板上有散热孔；后面有散热风扇；底部金属机壳上还有很多贴在芯片上的凹陷，起到散热片的作用；主控制芯片则直接露在金属机壳外面，用一块黑色导热塑胶将它与外界相隔。


散热风扇

随机赠送的软件非常丰富：WinDVD是用于播放DVD影片的；VERITAS DLA令你可在资源管理器中通过拖放和拷贝的方式来进行刻录；Prassi PrimoCD Plus 2.0和Prassi PrimoDVD 2.0分别用于CD-RW和DVD-RW刻录，具备全套功能；MyDVD是一个简单易用的Video DVD制作软件。


金属机壳被当做散热片

我们从DV中采集了4.36GB的影音文件，经过加工处理，制作成DVD格式并刻盘。对于普通家庭用户来说，Adobe Premiere这样的专业软件似乎过于复杂了，这里我们推荐几款易用、功能又很强大的软件，有了它们可轻松完成从采集到刻盘的全过程。

从DV采集图像使用Power VCR Ⅱ Deluxe 3.0，它还可实时地将影音数据压缩成DVD所采用的MPEG-2格式，当然前提是系统要快；之后用会声会影6.0进行影音编辑，它可方便地进行非线性编辑，并加入转场动画和标题；接着用带很多漂亮模板的MyDVD 3.0制作播放菜单，并且输出成DVD格式，最后用Nero Burning Rom 5.5.9.6进行刻录。现在没有什么工具可完全胜任以上工作，所以不同软件互相协作是个好主意。

我们用上述4.36GB的影音文件进行刻录测试，刻录DVD-R耗时28分43秒，平均速度为2.53MB/s（包括导入导出的时间），这已非常接近DVD 2×的理论值，导入导出的时间也相当短，只有42秒。刻录DVD-RW耗时56分39秒，平均速度为1.28MB/s，成绩在同类产品中也令人满意，不过将近1小时的时间还是长了点。刻好的DVD-R和DVD-RW均可在实验室中的所有DVD-ROM上正常播放，只是个别播放软件比如《金山影霸2003》对其存在兼容性问题；它们在家用DVD机上同样可正常播放。DVD-RW的格式化速度相当快，快速格式化只用了16秒。遗憾的是DVD-RW完全格式化没能完成，有可能是Nero与刻录机存在兼容性问题。

编辑点评

总之，对个人而言，DVD刻录机仍是奢侈的产品，而且格式的不统一也带来很多困惑。这是实验室测试的首款DVD刻录机，整体性能令人满意，但同时作为一款CD-RW刻录机，它的标称性能就显得与它“高贵”的气质不太相符了。



厂商：罗技电子（Logitech）
上市：2002年9月
售价：1690元
附件：蓝牙接收器（USB接口）、USB延长线、多语言说明书（含繁体中文）、AA电池×2、驱动光盘
推荐：经常移动办公的商务、产品演示人员
咨询电话：021-64711188

炫目度：
口水度：
性价比：



罗技 蓝极飞貂

蓝极飞貂是罗技最新推出的一款针对演示及商务旅行设计的鼠标，外形华丽而新颖。整个鼠标为深蓝色，背面有一层透明外壳，给人一种很前卫的感觉。


蓝极飞貂背面

它的安装非常简单，只需将接收器插到USB接口上，并按下鼠标及接收器上的“CONNECT”按钮即可，在Win98/Me/2000/XP操作系统上均无需驱动程序，可直接使用。不过，没有安装罗技鼠标驱动时，它会有很明显的延迟，鼠标指针就像喝醉了酒一样，总是要慢一拍。装好驱动后问题消失，不过最好不要指望用它打CS，因为它的响应速度还不够理想，而且其形状、握感也不适于玩比较激烈的游戏。鼠标按键的力度感觉很好，鼠标滚轮以两个轻触开关代替，比滚轮好用，但也有缺点：1.失去了滚轮按键功能；2.滚动速度固定，无法实现变速滚动。



鼠标按键

这款鼠标采用了最新的蓝牙无线技术。蓝牙技术的目的就是要将家中各种和电脑有关的、无关的电器全部“无缝”地连接起来。由于蓝牙最初的设计是针对家庭网络，所以大部分蓝牙产品控制范围都较小，蓝极飞貂标称范围也只有10米，在一些较大型的场所可能会不够用。测试中距离接近10米时，鼠标响应开始出现问题，所以最好在9米以内使用；好在蓝牙无线技术可穿越隔墙之类的障碍物，大大增强了它的实用性。有一次，我们将蓝极飞貂在连接状态下拿出控制范围后，再回来，接收器就搜寻不到设备了，只好将其拔下来再安上，这才恢复正常。



鼠标上的蓝牙标志


蓝牙接收器

尽管有些小毛病，但它仍是目前最适合演示商务旅行的鼠标，蓝牙无线技术令你可在演示现随意走动，从而拉近了和听众之间的距离。罗技赠送了柔软的保护套，可将接收器及鼠标装在起，便于携带。蓝极飞貂还内置了激光指点的能，方便演示时突出讲解的重点，这是一个很贴的设计，且此开关位于鼠标腹部，用起来很舒服使用鼠标时又不易误触。

蓝极飞貂需要两节5号电池供电，据称电池的用寿命可达100小时。鼠标背部有电量不足的提灯，且留有足够余量，当它闪烁时一般仍可完成后一次演示。鼠标背部和接收器上都有蓝牙连接态指示灯，设备正常使用时，绿光闪烁；红光闪时则说明接收器正在搜寻设备，或设备已离开控范围。鼠标腹部还有一个3档开关，可使鼠标分别处于关闭、开启（可同时使用鼠标及激光指点功能）及激光指点的状态。


两节AA电池供电



编辑点评

作为面向企业的产品，蓝极飞貂无疑会使公司相关工作的展开更加得心应手，不过，以其现在如此之高的价格，即使是大公司，也很难说是否愿意配备这样的产品，因为其价值很可能和它所能创造的价值不成正比，而这一点往往是企业关注一款产品的关键。



厂商：爱普生（中国）有限公司（EPSON）
上市：2002年8月
售价：6980元
附件：驱动光盘、说明书、USB连接线、自动切纸器、卷纸器、前端收集袋
推荐：需要完美相片级打印效果的用户
咨询电话：800-810-9977

炫目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 小虫

爱普生 STYLUS PHOTO 950 打印机

采用6色墨盒技术喷墨打印机的出现，极大地提升了传统4色打印机的打印质量，也使人们看到了喷墨打印机超越传统银盐冲晒技术相片品质的希望。最新上市的爱普生STYLUS PHOTO 950（以下简称SP950）拥有7个墨盒和2微微升的超精细墨滴。从色域原理来说，用来表现颜色的初始元素越多，覆盖的色域就越广，越逼近真实。目前的6色墨盒技术是在原来的基础上增加浅青色和浅品红色，虽然这实际上并不能增加色彩表现数目，却能极大地改善淡色调的表现能力，得到层次更加丰富的图片。SP950的7墨盒技术则是在6色墨盒的基础上再增加一个黑色墨盒，以增强用得比较多的黑色调，同时打印速度也有一定提高。



7色墨盒

SP950的外观比较厚重，富有流线型和金属质感，和Canon S900有几分相似，但更圆滑。墨水方面，它是世界上第一款采用2微微升超精微墨滴（专用快干墨水）的喷墨打印机。和SP895相比，SP950的喷嘴数量增加了一倍，达到每种颜色96个；经过改进的微压电打印头使得喷嘴的喷射频率得到提高；精准的打印头定位可实现双向打印。这些因素使得SP950的打印速度大幅提升，测试中我们按照1200dpi的精度打印A4幅面的相片，用时仅3分34秒（如果文件较大，打印速度会受文件大小的限制）。SP950适合多种介质，如EPSON照片纸、经济照片纸、高质量光泽照片纸、卷纸、厚介质等，并提供了标准进纸、卷纸进纸和前端平直进纸三种进纸方式，最大打印精度为1440dpi×2880dpi，最大输出幅面为A3。

作为专门的相片打印机，SP950可实现双向打印，后端有一个可拆卸的卷纸器，内部安有一个自动切纸器，应用100mm、89mm或A4幅面的卷纸，可提供照片高速连续的输出，再配合前端收集袋，完全可用在专业的相片打印场合。此外，通过PIM技术（爱普生开发的一种专用于打印机和数码相机之间相互识别的规范），用户还可脱离PC打印。

我们用SP950打印了一系列相片，源文件包括从数码相机（Nikon Coolpix995）获得的图片、通过扫描仪（爱普生1660）获得的图片、打印样张和极精细的数码合成相片，在不同分辨率（100dpi～1200dpi）下按默认色彩设置输出，然后比较打印效果。在300dpi以下的分辨率中，SP950除颜色层次更加丰富外，打印效果和一些中、低端的打印机并没有太大区别，由于着墨比较浅，墨点还是可比较清晰地分辨出来，人物的肌肤光泽比较生硬；而分辨率达到600dpi后，SP950的打印效果和相片的区别就十分细微了，在720dpi的样张中，我们看到了相当完美的表现，相片打印效果栩栩如生，只有在类似水珠这样喷墨打印机极其难以表现的地方，才会稍逊色于传统相片；当精度达到1200dpi以上时，我们打印的数码合成样图竟然比参考图还要漂亮，完全没有网格，和显示器里的图片相比，SP950忠实地还原了色彩，而且细节更清晰、纹理更生动、层次更丰富、颜色也更纯正，完全超越了普通135相片的水准。要不是在一些颜色过渡区域还是能找到了墨点的话，它可称得上完美。



编辑点评

SP950无疑代表了目前喷墨打印机的最高水准，在高分辨率输出下，它的表现极具震撼力，这是从前几乎不敢想象的。打印速度的大幅度提高，使得SP950获得了速度和质量的完美结合。除打印机和耗材在价格方面的影响外，普通用户想要在SP950上获得最佳的打印表现，还需要一台高品质的扫描仪或数码相机作为前端输入设备。

SAMSUNG
三星电子

非凡超薄境界 薄过手指

数字赞赏
DigitAll*admire*



全新三星液晶显示器 152系列，超薄20.3MM，更轻更薄更自由



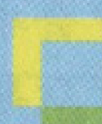
更轻更薄的设计

划时代的超薄科技创造出20.3mm超薄厚度，整机重量也只有2.9kg，如此轻盈纤薄，令人叹为观止。



双轴式底座设计

独有双轴式底座设计，俯仰随意，高低自主，既可放在桌上也可挂在墙上，真正体现全能自由。



高级TFT-LCD液晶板

采用高级TFT-LCD液晶板，提供超高亮度、对比度以及超宽视角，令画面更加逼真，视野更加开阔。

星显示器地域总代理及行业代理：

庆三山公司:023-68601919
京世纪同飞:010-62610741
疆奇林公司:0991-5866743
广东新华胜公司:020-85514837
成都交大公司:028-85235050
上海泰生公司:021-34241697
河南新易公司:0371-3847506
上海华清公司:021-62581199
西安科源公司:029-5522793
成都广海科技公司:028-85433741
江苏金鹿鼎公司:025-4840168
北京三捷恒安公司:010-82851545
昆明金利公司:0871-5112903
南昌金鹿鼎公司:0791-6293190
沈阳红网科技公司:024-23983366
青岛卓海公司:0532-3809514
武汉蓝星公司:027-87780188
福州顺安公司:0591-3354855
长沙亚利公司:0731-4152660

SAMSUNG DIGIT*all*
everyone's invited
三星数字世界欢迎您

三星电子中国服务总部呼叫中心(Call Center)服务热线电话:800-810-5858 010-6475-1880 网址:www.samsungservice.com.cn 三星显示器网址:www.isamsung.com.cn www.samsungmonitor.com.cn

三星电子办事处 北京:010-65668100 上海:021-64683388 广州:020-38791435/6 成都:028-86789039/86624727 沈阳:024-23983352/3 天津三星电子显示器有限公司 地址:天津市西青区微电子工业区微四路 电话:022-23961234



厂商：爱普生（中国）有限公司（EPSON）
上市：2002年8月
售价：2580元
附件：驱动光盘、说明书、随机软件
推荐：对扫描仪功能要求齐全、性能要求强大、使用要求快速便捷的用户
咨询电话：800-810-9977

炫目度：
口水度：
性价比：



小虫

爱普生 Perfection 1660 Photo 扫描仪

爱普生Perfection 1660 Photo（以下简称EP1660）是1650 Photo的升级产品，它采用高速USB 2.0（High Speed标准，即最大接口速度达到480Mbps）接口，标配透扫适配器（可扫35毫米负片和“4×5”正片），最大光学输出分辨率为1600dpi×3200dpi。

快速便捷的使用。EP1660的安装非常方便，随机提供了快速安装指南，各操作部位都作了标注，用户可轻松完成硬件安装（没有提供USB 2.0适配卡）。驱动程序和应用程序的各种操作一目了然，提供完全自动扫描，支持一次性多图片扫描和图片角度自动矫正功能（自动识别图片类型并纠正偏转角度）。由于内置智能处理芯片，EP1660的扫描速度比同样采用高速USB 2.0接口的其它扫描仪的更快（即使在USB 1.1模式下），预扫时间相当短，但预热时间较长。它扫描图片的速度极快，我们将它接到一块USB 2.0适配卡上，采用各种分辨率扫描一张5″相片，然后换成USB 1.1接口重复同样的扫描任务，下表是扫描时间（秒）对比：

分辨率（dpi）	100	300	600	1200	1600
USB 1.1	4	10	28	98	174
USB 2.0	4	6	15	59	82

功能齐全。除普通的相片扫描外，EP1660还支持透扫，一次可最多扫6张35毫米负片或4张正片。除通常输出到PC外，它还可输出到打印机、传真机、OCR甚至PDA。面板上有“扫描到网站”功能键，可直接将扫描的图片上传至EPSON趣照乐园。驱动程序“EPSON TWAIN”已升级到5.60E版本，新版EPSON Smart Panel 2.5配合扫描仪前面板上的快捷功能键，非常方便。附送的PhotoImpression 4可让家庭用户对扫描图像进行简单处理。

性能强大。对于扫描仪来说，最能体现性能的是图像质量，不过其好坏和光学输出分辨率并不成正比，一些可达到很高分辨率的扫描仪输出图像质量并不理想，而图像在达到高分辨率以后文件尺寸会急剧增加，处理和存储都有一定难度。

对追求完美图像输出效果的用户来说，扫描仪的OD值（Dynamic Range，动态范围）更值得注意：它表示扫描仪所能允许的色调值宽度范围的能力，即从近白色到近黑色的范围。具有好的动态范围的扫描仪，可正确捕捉各种色调的层次并直接输出，由此可得到更多细节。OD值范围从0.0D到最大4.0D，一般的透射负片的OD≤1.9D，相片≤2.2D，透射正片≤4.OD，EP1660的OD值可达到3.6D，支持48位色的输入输出，可捕捉281万亿种色彩，16 384级灰度变化。

我们用EP1660在各种输出分辨率下对不同的介质进行扫描（包括精细的相片、带网格的印刷品、爱普生SP950打印的相片和35毫米负片）。它扫反射稿得到的文件色彩纯正，最大限度保留了原图色彩，我们将打印相片按打印精度扫描然后和原图进行比较，两者在色彩、精细程度上的误差非常小。相片扫描的效果极佳，色彩还原准确，细节清晰传神，层次感很强，对头发和皮肤的光泽表现非常到位；在透射稿扫描中，EP1660表现同样出色，不但速度快，而图像质量很好，几乎没有噪音（黑色调中出现杂点的现象）；它对有划痕的底片可自动进行一定的修复；在OCR识别中，除普通的文本识别外，它还可扫描表格并输出到表格处理软件进行编辑，甚至可扫描图文混排的文档，然后将图片和文字按照原文格式输出。

晶合实验室测试联盟



编辑点评

图像处理用户会非常喜欢EP1660，除逼真的色彩还原外，由于OD值较大，其输出的图像色纯度很高，这非常有利于后期加工制作。对普通用户来说，EP1660在默认状态下即可输出非常逼真的图像，加上超快的扫描速度、众多贴心设计和丰富的功能想必可让他们省心不少。尽管其价格较贵，但我们认为还是物有所值。

自由翱翔搏击无限

i-Buddie移动PC

i-Buddie 随身动 随心用

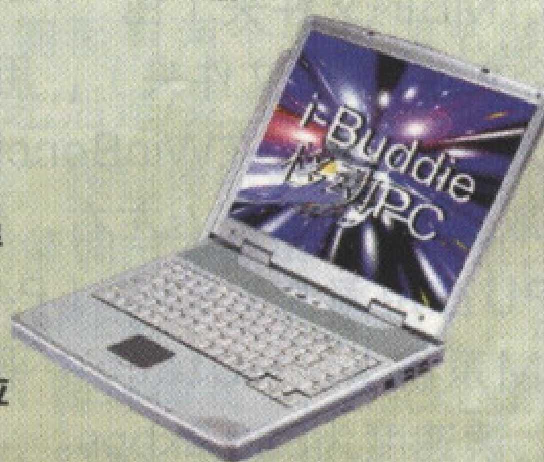




i-Buddie 移动数码港

928

理器：Intel Pentium 4 1.6GHz 处理器
片组：SiS 650
存：256MB DDR
盘：20GB
驱：24X CD-ROM
示屏：15"液晶显示屏
大分辨率:1024x768
卡：立体声声卡
卡：10/100Mbps 自适应
dem：56K modem
色：1个IEEE 1394，4个USB2.0接口
另一款配置为硬盘：10GB，
驱：8X DVD，其他配置与上述相同。



A901

处理器:Intel Celeron 1.1G 处理器
芯片组：SiS630ST
内存:128MB
硬盘:10GB
光驱:24X CDROM
显示屏:14.1"液晶显示屏
最大分辨率:1024x768
声卡:AC '97 声卡
网卡:10/100Mbps 自适应
Modem:56K Modem
特色:4个USB接口

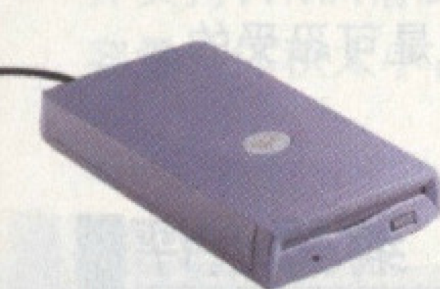


A900

处理器：VIA C3 1GigaPro 笔记本处理器
芯片组：SiS630ST
内存：128MB
硬盘：10GB
光驱：24X CD-ROM
显示屏：13.3"液晶显示屏
最大分辨率:1024x768
声卡：AC' 97 声卡
网卡：10/100Mbps 自适应
Modem：56K Modem
特色：4个USB接口
注：另一款配置为显示屏：14.1"，其他配置与上述相同。



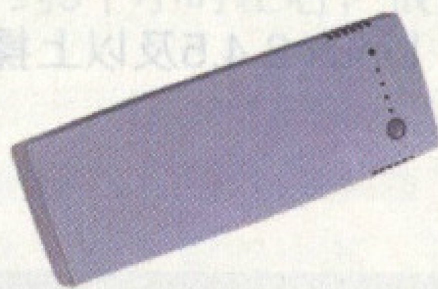
图片仅供参考，
如有升级恕不另行通知



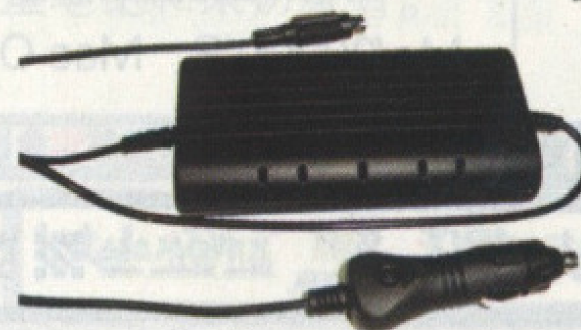
USB 软驱



A928 外接电池



A900&A901 外接电池



车载电源线

中国内地唯一总代理：北京讯怡
地址：北京市海淀区苏州街1号绿创大厦3-4层
电话：010-82628866 传真:010-62656959
网址：www.speedy.com.cn www.ecs.com.cn www.i-Buddie.com.cn
上海分公司 021-64411556 深圳分公司 0755-83283675
南京分公司 025-3610530 西安分公司 029-5535058
成都分公司 028-85254558 武汉分公司 027-87218180
天津分公司 022-23051234 北京维修中心：010-62572199

北京讯怡 Beijing Speedy
ECS 精英电脑 ELITEGROUP COMPUTER SYSTEMS



厂商：深圳中数信技术开发有限公司
上市：2002年8月
售价：358元（32MB）
附件：用户手册、安装光盘、USB连接线、保修卡、卡套
推荐：追求时尚的移动存储设备用户
咨询电话：010-62969335/62966336

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

中数信艾加盘

移动存储设备作为消费类的外设产品，在过去一年国内市场的发展只能用“惊人”来形容，不过当渐渐习惯了千篇一律的闪盘和USB接口的移动硬盘之后，中数信公司推出的艾加盘还是给我们带来了新意。

深圳中数信是专门从事信息安全及电子支付密码系统的专业厂商，目前已被国家密码管理委员办公室认定为密码产品定点生产单位，在IT产业和信息安全技术方面具有雄厚实力。该公司除研发支付密码器系统外，主要从事智能卡技术应用、支付密码器系统在POS收费机系统中应用、电子商务和支付系统工具动态口令在Call Central中的应用等。

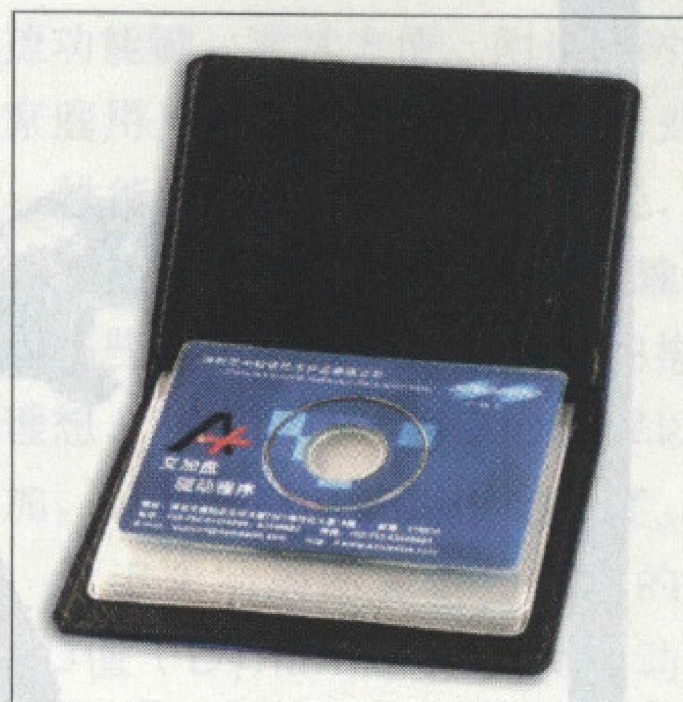
尽管在形状上和普通闪盘有些相似，中数信的艾加盘却和前者有着根本的区别。它使用的存储介质是MMC（多媒体卡）而非普通闪存，这样的设计在类似的产品中还是首次见到，而且艾加盘的MMC卡是可更换的，从这个意义上讲，它是一个微型读卡器+MMC的集合。艾加盘的内置卡接口采用SD卡（安全数字记忆卡）标准设计，因此可兼容MMC（SD卡向上兼容MMC卡），只是由于价格比较昂贵，没有将SD卡作为标配存储介质，但必要时它也可作为SD卡的读卡器。

艾加盘的外观很漂亮，有点像一只打火机，共有蓝、白、灰三种不同颜色的外壳（我们拿到的是白色的产品），其独具特色的LED指示灯在接入系统时会发出蓝色的光芒，而进行读、写操作时则会不断闪烁。艾加盘的接口为USB 1.1标准，且采用推拉式设计，不用时可隐藏起来，能有效保护接口安全；但它没有提供类似闪盘的颈绳，有时携带起来会稍有不便。



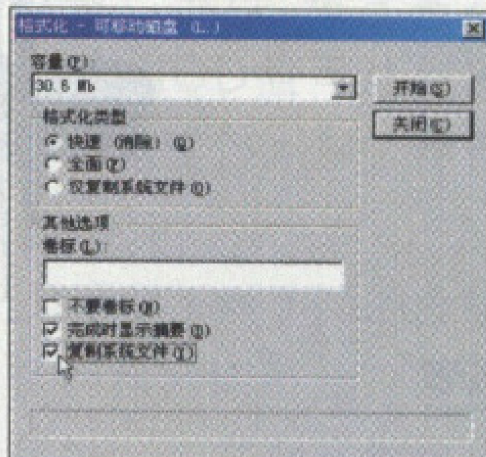
艾加盘LCD指示灯的亮度有些夸张

艾加盘完全兼容PC和iMac，可在Windows 98 SE/Me/2000/XP、Mac OS 8.X、Linux 2.4.5及以上操作系统中使用。由于Win98的先天不足，在它上面使用艾加盘还是需要驱动的，其驱动盘除提供驱动程序外，还包括电子版的说明书和一些常用程序。艾加盘的说明书中提到，它可作为启动设备来引导系统，且方法非常简单，只需在Win98下格式化成带系统文件的引导盘即可，由于一时找不到支持USB设备引导的主板，我们没有验证其可行性。



设计成名片光盘的驱动盘

我们在Windows XP中文专业版中测试了它的性能：首先拷贝一个28.9MB的文件到艾加盘，所用时间为83.08秒，写入速度是356.2kB/s，接着拷贝一个16.1MB的文件夹（包含104个文件、3个文件夹），用时58.70秒，写入速度是280.9kB/s；在WinBench 99 2.0下，艾加盘的读取速度在933kB/s左右，寻道时间为7.01毫秒，CPU占用率为6.63%（P4 2.0A+256MB RDRAM系统）。HDtech中平均写速度为358.6kbps，读速度为838.9kbps。



将艾加盘格式化成引导盘

由于MMC本身的局限，艾加盘的写入速度不佳（一般闪盘速度在600~900kB/s之间），CPU占用率也较高，不过用户可自己更换速度更快的SD卡（SD卡本身可达到10MB/s），不过对于小容量的数据交换，这个速度还是可忍受的。

编辑点评

由于设计成可更换存储卡的形式，艾加盘并没有提供加密功能。尽管有一些不足，相信那些喜欢时尚的用户一定会喜欢上这款设计独特、外观时尚的艾加盘。



厂商：华旗资讯（Patriot）
上市：2002年8月
售价：899/1299元（64MB/128MB）
附件：USB连接线、挂绳和一体化耳机、使用手册/保修卡、安装光盘、AAA电池一节
推荐：追求时尚的MP3音乐爱好者
咨询电话：010-62178588

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 答笛

爱国者月光宝盒MP3播放机

在移动存储设备领域有不错成绩的华旗资讯，前不久推出了两款独具特色的“月光宝盒MP3”播放器：V64和V128（内置存储器容量分别为64MB和128MB）。

“月光宝盒MP3”有珍珠白和宝石蓝两种时尚颜色可供选择，这次送来的样品是宝石蓝色的V64。初看上去，它的外形颇有点像一颗“大花生”，曲线感很强的机身由亮银和宝石蓝两种色彩组成，体积非常小（85mm×32mm×21mm），而且很轻。机身正面和四周使用电镀的金属材料（亮银色部分），看上去富有现代感，且能有效防止掉色。



带蓝色背光的液晶屏

机身正面有个带蓝色背光的液晶屏，96×26点阵，能容纳两行文字，显示细腻。液晶屏的背光效果很好，在暗处使用时，幽幽的蓝光给人一种高贵和神秘感。它的按键操作非常简洁，播放/暂停键（同时也是电源开关，长时间不用时能自动关机）位于液晶屏旁边；机身侧面有两个音量调节键、锁定开关（Hold）和快进/后退/菜单模式（Mode）按钮；左右拨动“Mode”按钮便能实现快进/后退操作，而按下“Mode”则能调出液晶屏中的菜单，进行其他操作和设置，包括REC（录音操作）、EQ（均衡模式）、Repeat（循环模式）、BackLight（背光开启时间，有5、10、15和20秒可选）、Del File（删除音乐文件）、Memory Info（存储器信息）等。

这款MP3内置64MB存储器，能储存近一个小时的MP3音乐（32～256kbps，且能支持VBR格式），并支持WMA格式；不过它无法通过外加存储卡扩充容量（体积太小，即使MMC或SD这样的小卡都不容易放进去）。它采用USB接口与电脑连接，爱国者MP3管理软件界面简单明了，很容易上手，但对下载到本机的文件格式有限制（为保护版权，不能下载MP3和WMA）。不过，我们发现连接上播放机后，资源管理器中会出现一个“可移动磁盘”的盘符，这样就可以像使用普通闪盘一样随意拷贝任何文件。我们向播放器中传送了39.6MB的MP3歌曲，用时约88秒，平均速度约为460kB/s；从播放器中拷贝57.5MB数据到电脑硬盘中，花了95秒，平均速度约为620kB/s，这样的速度完全能接受。

在播放音乐时，月光宝盒MP3支持多种循环方式，并提供特殊的预览播放，在菜单中可选择5种EQ均衡模式，包括爵士、古典、摇滚、流行和普通。它支持ID-3信息，播放MP3时液晶屏上可显示中文歌曲名和音乐频谱。播放器使用一节普通7号电池，在关闭背光的情况下可播放12个小时，这对旅行者来说非常方便。


一体化的耳机和挂绳

它的耳机和挂绳是一体化的，外出时佩带起来很方便，不过要是换用其他耳机，挂绳上的耳机就显得多余了。我们用它附带的耳机试听了一下MP3和WMA音乐，效果还可以，高音一般，中音比较饱满，人声表现较真实，低音力度略有不足；换上索尼的MDR-837耳塞，立刻有很大改观，感觉声音通透了许多。我们建议，对音质要求较高的MP3播放机用户最好换用索尼或爱华的中高档随身听耳机，这样在音乐细节上会有更好表现。

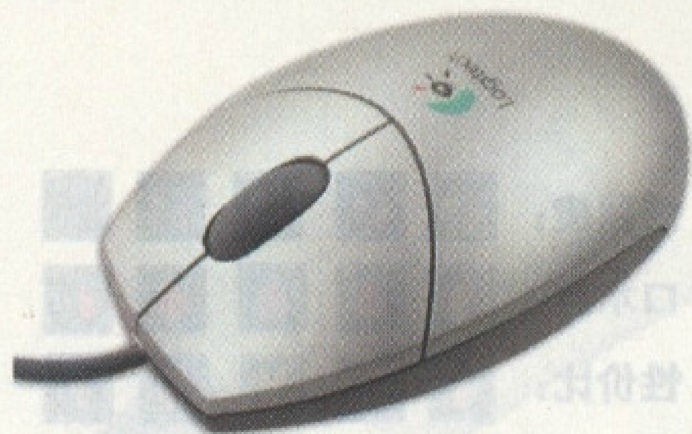
月光宝盒MP3可通过内置麦克风进行数字录音，格式为ADPCM（8kHz采样），实际录音效果不错，录制人声的效果很清晰；用64MB闪存可录音约5个小时左右，很适合课堂笔记和采访录音。



编辑点评

优点：外观漂亮，做工较为精致；安装方便，音质良好；功能比较丰富（MP3/WMA支持、背光式LCD、录音、可用作闪盘等）；耳机与挂绳一体化，设计合理；价格有一定优势。

缺点：通过LCD菜单进行的录音操作略显繁琐，且无法进行编程播放；闪存容量不能扩充；耳机效果一般；没有便携皮套。



厂商：罗技电子（Logitech）
上市：2002年8月
售价：279元
附件：驱动光盘、USB→PS/2转接器
推荐：女性用户或移动办公用户
咨询电话：021-64711188

炫目度：
口水度：
性价比：



罗技迷你旋貂光电版

这款迷你版的极光旋貂外包装透着小巧、透明的塑料外壳，能让人一眼就看到其中的产品。包装中附赠绒布套，方便携带鼠标。鼠标线很短，还不到1米，不过包装中有付赠的延长线。这样做有一定道理，因为它主要面对笔记本用户，所以用不着太长的线，线短更利于携带，而与台式机连接时可加上延长线。

尽管鼠标的外形和色彩不是很诱人，但做工十分精良，属于那种很受白领人士青睐的类型。和极光旋貂相比，它除了小一点之外，握感同样舒适；但也有一些不同之处，比如左右键的力度要比极光旋貂小，但是键程稍长于后者，且声音清脆，感觉很好。它的滚轮做得不如极光旋貂好，滚动起来有点涩，不过滚轮按键的力度却小于极光旋貂，用起来倒是更合适一些，它的驱动程序和其它罗技鼠标并无二致。

这是罗技推出的第二款迷你鼠标，比起早先推出的迷你晶貂可要便宜多了。虽说外形上没有迷你晶貂那么酷，个头相对也大了一点，但它同样具有800dpi的解析度，并且比起外形“硬朗”的迷你晶貂来，握着要更加舒适，再加上罗技令人称道的5年质保，使你绝对可以放心使用。

编辑点评

虽说我们推荐女性及移动办公用户使用这款产品，大多数女性朋友可能会更加青睐于色彩靓丽、外形时尚的明基乖乖鼠。可是乖乖鼠有时会有指针抖动的问题（尽管对于很少玩CS的女士来说这无关痛痒），所以从纯技术角度出发，罗技的这款产品才最值得推荐。当然，同其它品牌的同类产品相比，其价格还是略高了一点。

和跃振动光电鼠标和振动手柄



炫目度：
口水度：
性价比：



炫目度：
口水度：
性价比：

厂商：和跃电子（Gamtec）
上市：2002年8月
售价：158元/鼠标、85元/手柄
附件：驱动盘
推荐：喜欢尝试新鲜外设的用户
咨询电话：0755-26984312



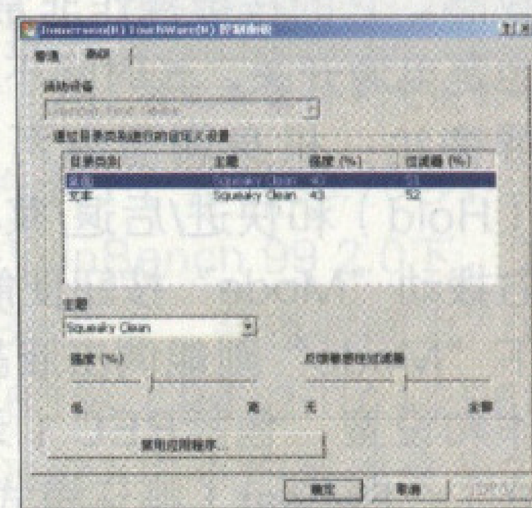
和跃轰天鼠是一款带振动功能的光电鼠标，其外形很像微软IntelliMouse Explorer3.0，但尺寸要小得多。它共有3个按键，左右键均是半透明材质，滚轮键为橡胶材质，有一定的防滑效果。尾部也有一块半透明部分，移动鼠标时这里会微微透出其光电组件发出的红光。

这款鼠标是USB接口，在WinMe/2000/XP下可即插即用，但要使用振动功能还需安装驱动。安装其附带的驱动程序后，我们惊讶地发现它竟然被检测为“Logitech USB iFeel Mouse（即动感旋貂）”，也许它和罗技的动感旋貂有一定渊源。

在指向按键、链接或文件时，轰天鼠会产生振动，振动强度和反馈敏感均可调，且鼠标设置程序中也内置一些振动主题，用户可根据需要选择适宜的振动方式。不过我们发现，它对目标的辨识稍显迟钝，特别是快速移动时，不能在进入可点击范围后马上产生振动。

和跃振动手柄使用PS2手柄造型，有4个动作键和4个扳机键，都是半透明的。其面板上还有6个特殊功能键和2个模拟摇杆，其中的编程键可将最多8个步骤的按键过程定义在指定键上。它的振动强度可调，且能将左右电机对调。

这款手柄的握把较短，但其末端包覆着防滑材料，可让用户较为稳定地握持。手柄按键偏硬，且方向键仅在4方向上较为敏感，不太适合使用8方向操作的游戏。


振动设置

编辑点评

作为一款相对廉价的振动鼠标，和跃轰天鼠的品质却丝毫不差，测试中并未出现低端光电鼠标常见的指针抖动现象，但这款鼠标较小的外形和较强的振动有些矛盾，默认振动强度下有些难以掌控。与其鼠标产品相比，和跃编程振动手柄则显得缺乏特点。

1995
1996
1997
1998
1999
2000
2001
2002

在路上

大众软件七周年庆典纪实

■本刊记者 司马平安

序：其它不知如何洗洋芋的猴子

这是一个很有趣的实验，至今我仍然无法明白科学家是如何决定要做这样一个试验的，但是其结果却使我不得不对人类行为的本质有了更深一层的认识。

这个试验发生在20世纪50年代初的日本，当时京都大学灵长类研究所的一批科学家正在研究日本九州宫崎县幸岛上的猴子。他们给了猴子一种从来没有见过的洋芋。起初，那群猴子只是小心翼翼地围着洋芋转，悄悄地观望，心里大概在思量着："这些沾满泥巴的怪东西究竟能不能吃呢？"后来，终于有一只爬到跟前，抓起一个洋芋，飞快地跑到海边，洗了洗，勇敢地吃了……

你完全可以想象，当时在场的其它猴子看到这只猴子的行为后会怎么样。但是，你却无法预知当第100只猴子在模仿清洗时，所产生的惊人变化——另一群从来也没见过洋芋的猴子，突然在一夕之间，几乎全部学会了这种新的品尝美味的方式。也就是说，其它不知如何洗洋芋的猴子，虽然没有跟已经学会的猴子接触，但竟然也知道了这个方法。

更令人惊讶的是，没过多久，这种洗洋芋、吃洋芋的行为，竟然飘过海岸传到了对面大分县高崎山。显然大海阻隔了两地猴子的直接接触，但对岸的猴子仍然在很短时间内便掌握了这种方法。

科学家把这种现象定名为"一百只猴子效应"，并提出："当某种行为的数目，达到一定程度（临界点）之后，就会超越时空的限制，从原来的团体散布到其它地区。"

英国科学家谢瑞克（Rupper Sheldrake）这样解释：不断重复的行为会形成一种记忆，即不经思考也能够作出反应。100只猴子的重复动作，形成了一种"磁场区域"，其它没学习过的猴子与这个"磁场区域"产生了"共鸣"，而学会了这些行为。

我不能肯定他的解释是否足够"科学"，但是社会学家从这一试验中提炼出的有关组织学习的观点却使我思考了很久。他们认为对一个团队而言，任何新的学习或改变，都必须有人不怕失败，勇于尝试，先跳出来当第一只猴子，其他人才会跟着仿效。而当这个团体中有更多人认同并达到所谓的临界点时就会产生快速的传播效果，从而使整个团队全面提高。依据日本管理大师船井幸雄先生的看法，有7%～11%（约一成左右）的员工接受，就会有惊人的进展。而西方的某些管理专家也认为，在推动企业变革的过程中，只要有超过20%的员工认同，领导阶层就可以大胆地进行变革。

他们的观点只是针对某些企业的发展，而我们的进步还有所不同，因为我们正工作在一个服务于大众的岗位上，一言一行都可能反映在每月两期的《大众软件》中。换句话说，我们的行为会广泛地影响到更多的人，每个字的褒贬，都有可能在读者中形成一块强力的"磁场区域"。因此对我们而言，每一点改变（无论是对个人还是杂志）所需要的都绝不仅仅是勇敢，还需要……



今天是《大众软件》的7岁生日，我努力搜寻着自己的记忆，发现有一颗已经成熟而坚定的心是我和正坐在我身边所有的人可以稍感自豪的唯一原因。

那颗心叫作责任心。



七周年大会现场。

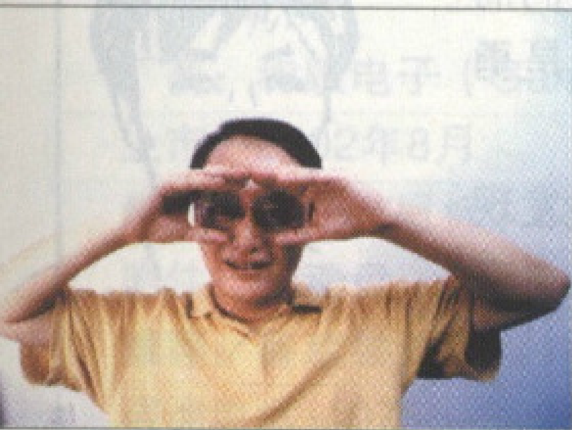
第一章

杂志社的领导向我布置本期专题任务时，给我提出了一个不近情理的要求。他们要我以一个旁观者的身份，记述本次《大众软件》7周年庆典活动。

诚然，作为一名记者，如何保证自己永远冷静地站在所要报道的事件之外是绝对必要的。但是，面对这一张张与我朝夕相对的面孔，我觉得自己根本无法将感情完全抛在一边，这就使我在整个采访与撰写的过程中感到了一种内心无法承受的不自然。但为了保证这一次的报道能如以往一般真实与公正，为了使《大众软件》这7年来的努力可以一种更为合理的方式展现在你的面前，最终我还是残酷地将原本亲密无间的"我们"，生生拆分成了"我"与"他们"。

他们是勤奋的一群人，为了这一次的庆典他们已付出了7年的汗水。

杂志社的攻略栏目编辑老杨，亲眼目睹了这7年来《大众软件》的所有进步与变化。我第一次见到他是在两年前去杂志社面试的时候，当时的办公地点还在法华南里小区的某地下室里，房间的格局有些混乱，走到面试地点需要穿过很多部门。穿行途中，一只脚挡住了我的去路。这是一只裹满纱布的脚，沉重地斜搭在过道另一侧的椅子上。纱布的较薄的地方隐隐露出了一种可怕的紫黑色，以至于令我甚至有些不敢从这只脚上迈过。我在那里停留了很久，直到正专注于工作的老杨发现了我并微笑着向我表示此处通行时，我才缓缓抬起了自己的右腿。


了望中的老杨。

直到今天我仍没能搞清这个从事文字工作并极少外出的人是如何受此重伤的，唯一感觉比较合理的传闻是：某日深夜，当老杨回杂志社加班时被椅子绊倒，从而扭伤了脚踝，整个脚面都因此淤血、浮肿。而之所以会被椅子绊倒，是因为深夜里他必须躲开某些因加班而睡地铺的同事的脸……

也许是由于长期身处地下室的缘故，老杨的皮肤显出一种憔悴的苍白。近距离观察，你会发现这种白色将那双黑色的眼睛衬托得更有光彩，他目光中自然流露出的执著几乎已回答了我所准备的所有问题。而他用语言的描述却只有最平实的一句："杂志越来越精美了，人也越来越多了。"

于是，我只好将话题转向了他的本职工作。谈起这个，他的第一句话便向我表示，他的工作并没有什么，关键是作为一个编辑必须要有一群优秀的作者。"可优秀的作者要到哪里去找呢？"老杨呵呵一笑，对我说："很多人都会主动投稿，我所要做的就是从这些稿件中找出有才华的作者，并不断提醒他们什么样的稿件才能适合《大众软件》读者的需求。""那么你感觉在和这些作者交往的过程中什么是最重要的？"老杨低下头沉思了一会儿，随后坚定地回答："是信任，你必须要让他们信任你；而你也必须信任他们，只有这样你们之间的合作才能是真诚和愉快的，而你也才有可能及时拿到你所需要的优秀稿件……"

正当我们的谈话渐入佳境时，一位《大众软件》的资深作者走到了他的面前，亲切地叫了一声"杨老师"。他是老杨最初发现的几位优秀作者之一，如果你是大软的一位老读者，相信你一定阅读过他的文章，他的笔名是"枫红一刀流"。

第二章

枫红的家在东北，他的到来是为了参加当日下午的庆典活动。每一年的这一天都会有很多作者、读者以及行业内的朋友到访。对于杂志社中大部分深居简出的编辑而言，虽然早已通过电话、网络以及我们的杂志等种种方式与这些人结成了好友，但面对面直接接触的机会毕竟很少，因此杂志社的庆典活动对他们而言还是一次难得的沟通机会。


大众软件杂志社常务社长刘贫和主持了这次会议。

上午10点左右，来的人已几乎挤满了整个编辑部。我站在一旁，看着他们与编辑们握手、寒暄，彼此间愉快地探讨着某个曾发生在他们之间的故事，言语中流露出的情感令我觉得他们之间并不仅仅是一种朋友的关联，而更多的像是战友的关系。原本，他们也是大软的一份子，所有的成绩都与他们无法分开。

于是我加入了一个正在激烈探讨的小圈子，尝试着提出我需要了解的有关《大众软件》发展方面的问题。也许是由于我的问题过于泛泛，他们的回答虽热烈却很精简，有的作者说："大软发展的关键是有自己的特色。"另一些作者则表示："大软在内容方面总能找到读者的兴奋点。"还有一些读者则明言"物美价廉，性价比高。"甚至于还有人只说了一个字："好。"

显然，这些都不是我所需要的答案，所以我只好收起自己的问题，而继续潜水在这个"论坛"，期望能从他们的谈话中得到一些更有价值的内容。而不时地，我也会插上一两句，努力把他们之间的探讨引入我所想得到答案的问题。

终于，他们谈到了为什么会给大软投稿，以及为大软写作时的"难度"。这个问题是大软的一个老作者龚胜提出的。他自己认为给大软写作最关键的是要把握深入浅出的原则，因为《大众软件》是给大众看的，读者中有一大部分都是电脑的初中级用户，因此再高深的知识也需要他们想方设法将其解释为简单易懂的道理；另外他同时也表示了与编辑的愉快合作以及大软在业内的地位，也是多年来吸引他愿意长期为大软供稿的原因。因此，他把给大软写作看成了自身事业发展的一个重要组成部分。另一位代号为汪洋的硬件作者对他的观点表示了赞同，并指出："《大众软件》自身的进步也是吸引我的一个重要原因，因为我感觉自己的水平可以跟随杂志的发展一同进步。另外，杂志的排版很漂亮，特别是今年杂志改成了全彩，我的文章被包装得几乎完美，我所想表达的含义也通过这些精美的图片得到了全面的体现。对于像我这样的作者，当然希望自己的文章可以有更多的读者，因此大软在各方面的进步也是一直吸引我投稿的主要原因……"

对于这些神交已久的"老战友"而言，相聚的时间总是流逝得那样快。直到本次大会负责联系参会人员的林晓，用她那一贯的女强人般冷静声音打断了所有人的谈话时，不少远道而来，历经车马劳顿之苦的朋友才发现原来已经到了午饭时间。

第三章

午饭被安排在距杂志社不远的一处名为"香岛"的饭店，这里是不少杂志社的员工加班时解决饮食问题的老地方。熟悉的环境，热情的老板给朋友的相聚平添了一份和谐的感觉。

刚刚落座，大家便开始了新一轮的讨论。与我同桌的一位小伙子是记者很久以前便已认识的，他叫周永欣，是《大众软件》杂志驻青岛地区的信息员。对于信息员的工作，很多人还不是十分清楚，其实与他们接触最多的是《大众软件》的记者，而他们的工作性质本身也与记者的工作极为相似。大家应该知道，并不是所有的媒体都可以像新华社、路透社或法新社那样，在全世界范围内广泛建立记者站，因此获得消息的空间相对狭窄，而一些必要的调查工作由于缺乏广泛性，其最后的结果也往往会缺乏普遍意义。为了解决此类问题，《大众软件》杂志特设了信息员的工作，以帮助记者全面了解各地的信息。这样，当记者针对某一问题需要得到大量的数据与信息时，就可通过E-mail方式将采访内容与要求群发给所有的信息员，而他们也会在记者要求的时间内，及时将获得的信息传送到记者手中。除了作为记者工作的延伸之外，信息员还有另一项定期工作，即他们要在每期的《大众软件》发行之后，对当地的销售情况以及读者的反映做出汇报，以便杂志社可在第一时间掌握读者的需求。因此，称他们是杂志发展的幕后英雄不足为过。

目前《大众软件》共有信息员数十人，囊括全国所有省份的主要城市。他们都是从读者中选拔出来的志愿者，因此他们的付出几乎是



大奖就要出来了！

热闹的会议签到处。


中国科技情报学会副理事长梁战平在为获奖厂商颁奖。



无偿的。每期杂志发行后，杂志社会有专人负责汇总来自全国的所有信息。据了解，周永新的报告总是会第一个出现在信息员的专用信箱中，而每一篇都是长达数千字的宝贵之作。

饭桌上，我与他愉快地攀谈起来，言语中难免流露出一些感激之情。当我问及有关他为什么愿意做《大众软件》的信息员时，他向我表示首先是因为他喜爱这本杂志，他觉得能为《大众软件》工作是一种荣誉，能够通过他的努力为大众服务更令他感到生活充实；其次，他现在还是一位在校的学生，通过这份工作他自己也得到了锻炼与提高。紧接着我又问了他一些有关信息员报酬方面是否满意的问题，而他对于钱却表现出一种漠不关心的态度，只是重复着："只要能参与大软的工作，只要能从中得到锻炼，我就心满意足了……"随后，我们还就曾经的合作以及目前的一些热点话题聊了很多，直到坐在我左侧的一位读者轻拍了一下我的肩膀，我们的交谈才告一段落。

我转身一看，映入眼帘的是一张稚气未脱的脸。他略带羞涩地问我："请问您是司马平安么？""噢，是呀。"我微笑着看着他，像个小孩子一样等待着这位"上帝"能够赏我几句溢美之词。果然，他夸奖了我曾写的几篇专题文章，只是喜欢这些文章的人并不是他自己。他一开始便说："我妈妈说她很喜欢你的专题，让我来时告诉你。""噢"，我愣了一下，随后表示："替我谢谢你妈妈，告诉她我会更努力……"



中国科协部长马阳在为获奖厂商颁奖。

通过随后的了解我才知道，这位读者可不是一位普通的"上帝"，而是个令不少编辑即爱又怕的"危险人物"，平时，大家都尊称他为"除虫能手"。所谓"除虫"，其实就是给杂志内容找毛病、挑错误的意思。这位读者叫邬倚天，在《大众软件》的除虫排行榜上屡夺冠军，因此他已拿到过不少杂志社颁发给他的奖品。不过，他挑错误的初衷可不是为了这些奖品。回忆起第一次找错时的情景，他说："我给大软找错已有近两年的时间了。第一次是在我临近高考的时候，当时我几乎已放弃了所有与课本无关的读物，只是对大软却总感到难以割舍。于是我便想了一个办法，即一边看杂志一边找错误，这样我在阅读的同时还能提高语文水平。后来，我把自己找到的问题寄给了你们。有编辑回复我说，我这样做对你们的工作和发展很有帮助，于是我便坚持这样做下去了。""那你觉得现在的大软与过去相比错误是提升了，还是降低了呢？""这不一定，有的时候我根本找不到错误，可有些时候却很多。总体来看，现在的错误要少一些了，但是奇怪的是，过去的错误虽多却不易发现，而现在错误就算只有一个却也是在明显的位置……"这时，坐在对面的另一位读者突然插了一句："其实司马哥哥和你聊了这么半天的主要原因，是为了和你搞好关系，要你以后'眼'下留情。"我深感惶恐，急忙解释："不、不是……能让他以后再也找不到错误才叫本领。"

话题又被另一人引入了新的方面，就这样我们继续着愉快的交谈，而像"点菜"这样首要的事情却被一拖再拖，慢慢地竟被遗忘了。幸而服务员与不少编辑早已相熟，因此才愿意无限期地站在我们的旁边静静地等待着……

第四章

饭后，有车将你、我、他等一干人等带到了庆典现场。与前几年一样，庆典被安排在了北京友谊宾馆。

我们抵达的时候，广告部的同事正在迎宾处忙碌着，为了搞好这次活动他们已在这里工作了好几天。我躲藏在来宾中，希望也可以拿到一份精美的纪念品。还记得去年的小礼物是一只雕有风帆的银杯，今年的呢？原来是一款精美的罗伊表。似乎每一年的礼


在读者座谈会上思考着的采编部主任King。



金山公司副总裁王峰在会上发言。


同样在思考着的采编部副主任田震。

品都带有一种历程与前行的味道，这不禁使我感受到过去的都已成为历史，而未来能取得什么样的成绩则更为重要。

走进会议大厅，金灿灿的装潢显得有些刺眼。好在没过多久大厅里便坐满了人，一张张诚恳朴实的面孔消弥了金碧辉煌的肤浅，从他们的表情中我完全可以相信，坐在这里的每一个人都曾经或正在分享着由《大众软件》给他们带来的快乐。

会议在刘社长铿锵的话音中开始，随后高社长、中国科协的领导、合作单位代表、读者代表以及厂商代表等依次作了精彩的发言。与我所参加过的大部分发布会不同，在这里，每个人的发言都很简短，以至于当刘社长宣布会议结束时，有很多人都不相信自己的耳朵。其实，对《大众软件》来说，有很多应该说的与应该做的都早已被写进了杂志当中。

会议的高潮是在一年一度的大众软件奖抽奖活动，等待了一年的读者，终于在此刻可以得到他们一年来对《大众软件》厚爱的回报。大众软件奖开始于杂志社成立初期，创办者们通过这样一种形式把办刊方向与读者的需求结合起来。每本杂志中都有一张选票，而每张选票又都需要读者认真地填写反馈意见，由于读者的普遍支持，《大众软件》才能在这几年中从读者的角度积累了许多宝贵的经验。随着行业与杂志的发展，大众软件奖的奖品在涉及人数范围与奖品金额方面也在逐年提高。今年的奖品总金额为30万元，获奖人数高达1500人左右，而大奖更被定位为一台价格不菲的DELL笔记本电脑。

也许是由于获奖面较广的缘故，会后，有不少现场的读者找我，向我询问还有没有剩余的奖券。遗憾的是作为杂志社的内部员工，我们是没有参加抽奖的福气的……

第五章

回到杂志社已是下班时间，不过仍有不少未去现场的同事在工作着。由于杂志社中常年有人，因此除节假日外，杂志社的大门总是敞开的，只有两个地方比较特殊，一个是财务室，另一个是评测室。我瞄了一眼评测室的大门，幸运地发现它还开着，于是便回到座位找出了已准备好的有关对评测室主管的采访提纲。

走进评测室，第一眼并没有看到小虫，找了半天才发现他已被埋在一大堆满是倒刺的硬件下面。好不容易把他翻出，发现他已是满头大汗。原来这两天评测室的空调坏了，为了防止那些价格昂贵的新产品不被高温“烧伤”，他只好把需要长时间测试的工作项目移到了相对凉爽的夜间进行。

评测室成立的时间不长，到目前为止还不足两年时光，然而从其中摆满的产品来看这里的发展已颇具规模。

我的第一个问题是一个读者曾经问过我的问题，即“为什么要成立评测室？”小虫的回答与我所想的不谋而合，他说：“评测室成立的目的在于我们可以在第一时间拿到最新的产品，这样我们就可以通过自己的工作得到准确的数据，并把这些数据如实地提供给读者。以前，我们拿到的只是一些厂商提供的或由第三方评测机构提供的数据，这些数据中是否有水分我们不能确定，因此也无法准确地报道。随着杂志社的发展，现在我们已完全有条件通过自己的努力建立起一个比较完善的评测体系，并把真实的评测结果介绍给读者，这对我们来说是必须要做的一项工作。”

紧接着他又向我介绍了评测室目前的状况，他说：“杂志社对这里投入了很多，现在评测室的建设也已初具规模，各种评测专用设备基本到位。另外我们与厂商的合作也更为密切了，对许多新产品而言，我们都是在国内第一家拿到的媒体。不足的地方在于，目前我们的人员配备还不够充足，因此我们还无法做到像国际上很多知名的评测机构那样，让不同的人专攻不同类型的产品。也就是说，在这里的每个人都必须负责由软件到硬件的所有产品，让每个人都成为全才，这对我来说压力太大了。”

“那么，在这样的条件下，你是如何协调评测室工作的呢？”“现在，我已经开始了对每个评测人员在专项方面的培养。我把不同类型的产品分配给他们，要他们每个人重点留意某方面的知识与动态，并要求他们定期将自己所获得的知识重点介绍给评测室的其他同事，希望他们可以在短期内有大幅度的提高。”

最后，我要求小虫向大家介绍他对于评测室未来发展的思考。他的回答只有两点，一是



他希望评测室可以永远保留公平、自由的评测权利；二是他希望评测室的每个人都能具有独当一面的实力。

走出评测室的大门，我看到了摆在记者部主任生铁桌上的一排兵马俑石偶。记得这些石偶刚刚落座这里的时候，是完整的、光鲜的，虽然它们应属于仿古的工艺品，但感觉上却更像是日本的绢人。现在的这些小石人已全部损坏了，有的没了头，有的少了腿。打破它们的正是购买它们的生铁本人。我曾经询问过生铁打破它们的原因，他的回答意味深长："现在，它们看起来才是真实的。"

记录真实，无论对《大众软件》的评测工程师还是记者来说，都永远是必须遵循的原则与理念。

第六章

我的最后一个采访对象，定为杂志社的主编——黑暗。对他的采访是绝对必要的，因为只有他才能告诉你整个杂志社（包括4本刊物以及大众软件网）的发展方向。原本我打算在会场对他进行现场采访，因为站在人群中间，也许我的表现可以自然一些。但是会上的他已被在场的众多老朋友完全包揽了，无奈中我只好把采访时间推迟到了第二天。

并不是每个记者都会有采访自己领导的经验，我的感受是整个过程都因我的紧张而显得生涩。坐在他的面前，坐在一位深谙整个行业多年的老记者面前，我感觉自己所准备的所有问题都被一双犀利的眼睛剥落得赤条条的，所幸的是在他的目光中还不时地流露出些许鼓励的笑意。

记者：您能否回忆一下《大众软件》创刊时的考虑以及当时的环境背景？

黑暗：大众软件创刊于1995年，那是电脑进入家庭的前夕，当时的电脑还仅仅是一种生产工具，使用者大都为技术人员。因此，那时几乎所有的媒体都是服务于这些专业人员的。不过我们却感到电脑即将走入每个家庭而成为人们生活中的一部分，因此便创办了《大众软件》，并把读者群定位于电脑爱好者和非专业的电脑操作者。记得创刊时我们提出的口号是"做你的朋友和助手"。在这条宗旨的指导下，我们在接下来的几年里，伴随着整个产业的发展和电脑同步走入了千家万户。

记者：经过这几年的发展，《大众软件》已成为不少读者的良师益友。您认为它之所以被众多读者接受并喜爱的关键点是什么？

黑暗：我想最关键的是要真正了解读者的需求，为此，一直以来我们都非常重视与读者的沟通。你可以看到在我们的杂志中读编栏目所占的比重总是很大，读者反馈给我们信息的渠道也比较多，这就使我们在做任何改变时都能有更多的读者意见作为参考。就拿新栏目的开通来说，每增设一个栏目，我们都是以读者的广泛需求为前提的。



记者：目前，有不少人认为IT产业表现低迷，因此，依托在此基础之上的IT媒体也已进入萧条时期。就这个问题您是怎么看的？

黑暗：虽然现在有不少人都认为目前IT媒体过多了，可我却并不这么认为。相反，我认为它的发展还远远不够，因为这些媒体还远没有尽到自己所应承担的社会责任。实际上，还有很多地方需要不断地努力与改进。

记者：既然您认为IT媒体所作的还远远不够，那么《大众软件》作为其中的一份子，会朝哪个方向努力呢？

黑暗：媒体的作用是从大量的信息中找出有价值的部分，并把这些内容如实报道给广大读者。对于像《大众软件》这样一本杂志来说，最重要的当然是内容，因此从选材到成文都应精益求精。我们在这方面下了很多功夫，为此还专门成立了记者组与评测室，希望通过他们的努力把内容做得更精、更符合时代的要求。

记者：《大众软件》在业内的地位有目共睹，可很多人不理解既然已经有了《大众软件》，为何杂志社还要开办《大众游戏》、《电脑新时代》、《锐》等其他刊物呢？

黑暗：刚才我曾经提到过IT媒体的发展还需要承担更多的责任，这些刊物出现的原因也缘于此。随着产业的发展，有关电脑的很多方面的需求已被细分，开办这几本相对专业的刊物正是为了符合细分后的市场需求，给读者提供更多的选择。

记者：那么今后《大众软件》还会开办更多的刊物么？

黑暗：是的，只要读者有需求，我们就会为他们制作更多的刊物。

……

尾声

7周年的庆典好像是昨夜还在陪伴我写作的星星，随着今晨第一抹阳光的出现而成了历史。编辑们在新的一天里又开始了他们紧张繁忙的工作。看着他们勤劳的身影，我知道他们已经开始为明年的庆典做准备了。其实，庆典只是一个形式化的过程，而真正的光彩完全来自于每天、每夜，这些人所流下的汗水当中。

回忆起这些年来所取得的成绩，无疑会使我们在疲劳中感到些许的安慰，但同时正是由于有了这些成绩，我们身上也背负了更为重要的使命。写到这里，我不禁想起了上一期专题中曾被我借用的电影《蜘蛛侠》中的一句对白，其实那句话同样适合于检视我们自己……

我们会永远记住：“当我们的力量越强，我们所必须承担的责任也就越重！”

媒体文摘

ZD Net 2002年8月28日 《Linux，是与非？》

去年，很多公司的CIO开始加紧为数据中心寻找IBM MVS和微软的Windows NT/2000的替代品。这个替代品很有可能是Linux。如果这成为现实的话，那么有些公司将会损失惨重，而另一些公司，将会成为大赢家。

输家：先是Sun，然后是微软。从长远的角度看，Linux将会大大减少微软产品在数据库市场上机会。IBM将是个大赢家，它已经在Linux上投资了10亿美圆，现在是开始收获的时候了。如果数据库系统采用Linux，IBM的硬件、咨询服务和软件都将会有很大的收益出现。

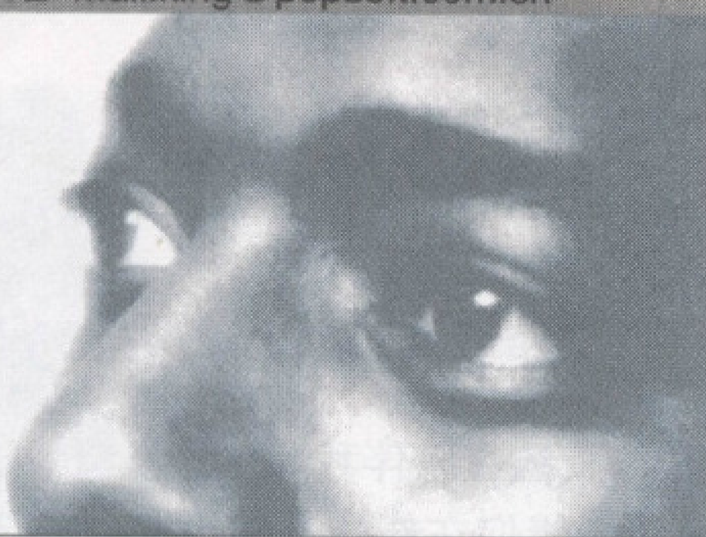
但是，需要指出的是：以自由和个性著名的Linux在进入大规模的商业化后，集中运营和通用兼容的市场要求，将是它面临的主要困难。也许，人们届时能从它身上再看到微软产品的影子……



CNN 2002年8月20日 《挪威人要抗争》

根据CNN最新的报道，挪威所有政府机构目前正式向微软肯定无误地提出滚出这个国家的要求。挪威的劳动部长和内政部长维克多·诺曼干脆地声称对微软表示厌烦，宁可求取其他平台开发商的产品，也不要在微软新授权的规则下购买用户并不需要的升级软件，浪费金钱。“‘开放源代码’软件的使用，比如Linux，可以促成竞争势态。”诺曼解释道，“为了给这些软件一个机会，我们与微软的和约将在11月30日终止，不再续约。”与此同时，微软在挪威早已形成了垄断势头。政府95%的相关处理软件均来自微软。而微软挪威分公司的总监布瑞亚·斯考维克对此明显表示出“去它的”态度，并轻描淡写地说，“哦，无所谓，反正这些合约也没什么大不了。”但另一方面声称，挪威政府在软件购买上只占30%的份额。









视频播放软件的发展与现状——前言

历史总是会逐渐淡忘许多东西，在评测时我曾想，许多年后，当手头的这些软件都有了各自不同的命运时，我们能记住的还有什么呢？就像新近进入电脑爱好者行列的朋友，还有多少人会知道多年前Xing MPEGPlayer的红极一时？是否只有像我们这样去研究它们的人才会总是重提往事呢？

早在386时代，就有人使用昂贵的硬解压卡在PC上观看VCD，颇让人咋舌。到了1996~1997年，软解压软件似乎一夜之间全都浮现于世，其中对国人影响最大的应属Xing MPEGPlayer，那时可谓是一枝独秀。然而当梁肇新的超级解霸出现后，颇为保守的Xing江山片片尽失，直到超级解霸的一统江湖。我有时会想，梁肇新与他的超级解霸，已经能为播放软件的历史增加颇有武侠意味的一页。

但也许是合久必分，或者说是视频播放软件的市场存在着诱人的利润，从2000年起，各路英杰蜂拥而起。不仅是金山公司与实达铭泰（现已更名为交大铭泰）相继推出自己的播放软件，PowerDVD与WinDVD亦有意分羹，至于微软，总是会在其操作平台上的任何一个地方作文章。随着2002年夏季的来临，竞争更有进一步深化的趋势。5月初，WinDVD 4.0发布；6月初，东方影都全能王发布；7月底～8

眼观六路

六款主流视频播放软件横向评测

■执笔：魔之左手 风行水

月初，金山影霸2003与超级解霸3000相继发布；而PowerDVD XP 4.0亦不停在公布自己的升级补丁——如今这片市场的竞争态势已不能用“三分天下”来形容了，实有春秋战国群豪逐鹿中原之势。

作为一个普通的软件使用者，市场的这种变化可能是一件好事，至少选择机会多了，但选择上的迷惘感也伴随而生。面对一脸堆着种种微笑、满口说着“技术优势”的厂商们，如何选择一款适合自己的产品？有鉴于此，本专题力图尽量从消费者的角度出发，对目前的6款主流播放软件进行综合横向评测，希望能给读者一个较清晰的比较结果。

参测软件版本说明	
超级解霸3000	1.0.0.1（文件版本）
金山影霸2003	5.0.0.2811
东方影都全能王	3.0.0.915（文件版本）
PowerDVD	4.0.0.1404
WinDVD	4.0.11.83
Windows Media Player	8.0.0.4477

本文导读

一、易用性

1.超级解霸3000

超级解霸3000的界面出乎意料地使用非常卡通化并带有3D效果的面板设计，但效果似乎并不理想。也许是为照顾老用户，超级解霸还是提供了切换回经典界面的选项，它当然还有更换背景图和菜单样式的功能。不过各种界面上功能键的位置差别并不大。在其操作面板中的各按键和显示区域均有鼠标悬停提示，而且面板各上的元素排布较为宽松，比较容易辨别。



超级解霸3000经典界面

超级解霸支持自动播放，可自动播放的光盘类型包括DVD、VCD以及AVI、RM视频光盘、CD、MP3光盘。在全屏播放时可用右键呼出菜单，其右键菜单上都是视频播放及播放窗口的控制选项。在全屏播放状态下呼出播放面板时有些小问题，在转成全屏播放后，第一次单击左键不能呼出播放面板，而第二次开始便可很顺利地使用单击左键方式呼出播放面板，另外，超级解霸3000还是不支持双击左键转换全屏播放和窗口播放状态。

2.金山影霸2003

金山影霸默认采用类似DVD播放机面板的控制界面，并将一部分功能放到隐藏在屏幕上部的工具条中实现，因此其主界面上按钮相对较少。不过默认界面的下排按钮还是略显拥挤，不大好辨识。金山影霸提供的其它播放面板为变形面板，因此这些按钮会变得较为分散，更容易识别和控制，不过我们发现在一些面板上缺少“打开文件”等按键。在金山影霸的播放面板上，所有的控制键均有鼠标悬停提示，但在播放状态栏中用户需单击这些状态图标才能得到提示。

金山影霸可通过光盘伺服器自动播放影碟。其全屏播放时的右键菜单设置很简单，仅有相关的播放选项和功能设置，不能进行画质、色彩和音量等调节，不过这些功能都已集成在屏幕上部的隐藏工具条中，随时可以调出。在全屏播放时单击左键可很方便地呼出播放面板，将鼠标置于屏幕顶端则可呼出隐藏工具条，这个工具条上的视频控制功能甚至比播放面板还要强一些，用户双击左键则可从全屏播放状态恢复为播放窗口。



金山影霸2003换肤功能

3.东方影都全能王

东方影都的播放界面无疑最有中国特色，大红的面板上点缀着金黄色图案，让人想起过年时的喜庆。不过这样“重口味”的配色却让按钮的对比度下降了一些，甚至连鼠标悬停提示也有些不好辨识。如同前两款产品，东方影都同样也支持面板皮肤的更换功能。

东方影都全能王支持DVD、CD、Real、MPEG 4光盘的自动播放，也可以自动播放CD和MP3光盘。在其播放窗口中，单击右键可以出现两种菜单。在窗口左侧的右键菜单为窗口控制菜单，右侧则为较为完整的菜单，完整菜单上的功能相当强大，基本集成了控制面板中的所有功能。当然用户也可以单击左键来呼出控制面板或者双击左键恢复窗口大小。



东方影都全能王换肤功能

4.PowerDVD XP 4.0

PowerDVD XP 4.0采用DVD机和遥控器结合的面板样式，银白色面板上的各个控制元素虽然很清晰，但有些过于拥挤。在各个控制键和状态显示区内均有鼠标悬停提示。PowerDVD XP 4.0也有换肤功能，不过默认安装并没有提供可更换的皮肤。不过它还是有一种精简缩小的面板模式，可在播放要求比较少时使用，这种播放模式可提供较大的剩余空间，但一般的播放功能却没有缩水。



PowerDVD精简界面

PowerDVD XP 4.0支持DVD自动播放。在全屏播放状态下，可以呼出比较简单的右键菜单，其上仅有相关的播放键和“设置”按键。而单击左键可呼出播放面板，双击左键则是从全屏播放状态恢复原窗口大小。另外使用全屏播放功能时，PowerDVD XP 4.0还提供了拥有播放控制键的顶端工具条。

评测组织方法

参评软件

东方影都全能王、豪杰超级解霸3000、金山影霸2003、PowerDVD XP 4.0、WinDVD 4.0、Windows Media Player 8.0共6款。将Windows Media Player 8.0选入是因为Windows Media Player从8.0版本开始支持DVD的播放。由于其捆绑于操作系统，具有很强的竞争力，我们也想通过此次测试给读者一个较清晰的结果：有无必要在Windows捆绑的软件之外再选择其它的播放器。前5款产品都于近期发布，各自在原有版本上作出了较大的改进；微软亦于近期发布了Media Player 9.0的多个测试版本，但出于稳定性及公正的原则，我们还是采用了Media Player 8.0作为最终的评测产品。

测试环境

除兼容性测试外，所有的测试部分均在Windows XP Professional中文版操作系统中完成。测试平台为：Athlon XP 1700+处理器，升技AT7主板，Kingmax 256MB DDR-333内存，GeForce3 Ti500显卡，SB Audigy声卡。系统中仅安装必要的驱动程序，每款软件测试时均使用干净的系统，不安装任何针对该款软件的插件、界面、解码器、补丁程序等。

测试项目

对于一款主流视频播放软件来说，除了优秀的视频、音频的播放质量以外，还应该拥有良好的操作性。而对于很多国内用户来说，能够得到的盘片，质量常常是没有什么保障的，因此纠错性是我们测试中一项比较重要的指标。另外，播放软件与硬件的兼容性，可播放的文件格式，播放模式，赠送的工具等也在我们的考虑之中；而在家庭影视娱乐载体迅速转向DVD的同时，我们还对软件是否支持足够的DVD特性进行了测试。最后，对于一款产品，用户还需要有厂商的售后服务，这其实也是本地化产品的一个优势。因此在测试项目的设置上，我们将评测分成10部分进行，具体分类请参见后文。

评分方法

每一项10分为满分，但根据其重要性程度赋以不同的权重，所有权重相加应为10。最后以百分为满分，一款被测软件的综合得分计算公式为：

（各项实得分数×相应权重）之和

评价一款视频软件最重要的标准应当是视频与音频，因此我们分别给予了3和1.5的权重。其次对国内用户而言，纠错性能也相当重要，故赋予了1.5的权重。最后由于大部分用户一般习惯使用1款播放软件，因此软件的兼容性也不宜过低，被赋予了1的权重。

在评分中，我们还设置了倒扣分的选项，这主要是从消费者的角度出发，对商家的商业误导甚至欺骗行为作出较严厉的惩罚。

具体评分标准如下：

1.易用性（分值：10分，权重：0.5）

软件易用性的评价包括5项，每项2分。

①操作面板美观性：基准分2分。支持换肤、面板模式选择，面板较美观者得满分；不支持换肤和面板模式选择的斟情扣0.5~1分，操作面板设计较差的斟情扣0.5~1分。

② 操作面板元素的可识别性：包括鼠标悬停提示，播放时间等信息的显示。容易识别的给2分，不易识别的给1分，特别难识别或有设计方面遗漏的则不给分。

③自动播放支持：支持模式最多的给2分，仅支持VCD和DVD自动播放的给1分，不支持的0分。

④播放窗口中的右键菜单：在全屏播放窗口中点击右键呼出右键菜单，考察呼出菜单的方便性和右键菜单的控制功能。呼出方便且控制功能强大的给2分，不易呼出或功能较差的给1分，呼出及使用都不方便的0分。

⑤全屏播放时播放面板呼出：呼出方便的给2分，只能呼出精简面板的给1分，不能呼出播放面板的0分。

2.视频播放能力（分值：10分，权重：3）

①主观评测（5分）：打开硬件加速，并依软件设置中能达到的最好视频效果下进行评测（不打开为质量较差文件而设计的画面增强效果）。

②画面亮度、对比度和色调的可调性（3分）：每项各1分，支持调节者即得分，根据调节幅度及难易度可适度减0.5分。

③画面增强技术（2分）：画面增强技术有明显改观者得2分，一般改观者得1分，没有改观的0分；若反有损害的-1分，无可调的画面增强效果0分。

3.音频处理能力（分值：10分，权重：1.5）

①高档配置下的DVD播放（3分）：不支持5.1声道的0分，否则根据5.1声道的表现给分，有3分，2分，1分三档。

②低档双音箱（3分）：根据主观评测，得分有3分，2分，1分三档。

③音效处理（4分）

A 场景音效（2分）：无选择方案的0分，有选择方案但效果一般的1分，效果很好的2分。

B 声道选择（1分）：支持左右声道选择的1分，否则不得分。

C 特别音效处理：有特别处理且效果明显的加1

分，无的0分，若反而出现音质经处理后反不如前的倒扣1分。

4.纠错能力（分值：10分，权重：1.5）

读几段数据有损害的盘，包括DVD和VCD光盘，给出以下4项评定：

①跳跃等待时间（4分）。跳跃等待时间指的是开始播放反常到正常播放的时间，分4分、2分、0分三档。这里我们记时5分钟，考察5分钟内影片播放的时间：时间越短得分越低，若多次软件死锁甚至死机得0分。

②跳过影片的长度（3分）：记录软件在坏数据区跳过的播放时间，时间越短得分越高。

③跳跃时出现的噪声（2分）：根据跳跃时是否发出噪声及噪声的严重程度给分。

④读盘时的马赛克现象（1分）。

5.兼容性（分值：10分，权重：1）

①操作系统兼容性（2分）：Win98/Me/2000/XP各设基准分值0.5分，若没有任何兼容问题得满分，否则该项0分。

②硬件配置要求（4分）：使用Duron 750 GeForce2 MX400测试播放DVD效果，根据播放的流畅程度给分，满分为3分。

另设软件设计分1分，具体标准为：若软件针对不同配置有不同播放方案得1分，否则0分。

③文件格式兼容性（4分）：常见格式设基准分值2.5分，若有1种格式不能播放减0.5分，减完为止。附：常见格式为dat（VCD）、vob（DVD）、MPEG1、MPEG2、MPEG4（安装DIVX 4.12）、RM、MOV，每支持1项加0.5分，在安装时自动安装DIVX等解码器加0.5分。

6.播放模式（分值：10分，权重0.5）

①背景播放（2分）：支持背景播放且效果好的2分，有此功能但效果较差的1分，无此功能的0分。

②搜索定位（2分）

A 变速播放（1分）：支持的1分，否则0分。

B 最小定位时间单位（1分）：拖动播放进度时得到的最小时间间距越小，得分越高。

③影音同步（6分）

A 多次拖放（3分）：若多次拖放后出现影音不同步，则根据其严重程度扣分；无此现象的3分。

B 长时间暂停后播放（3分）：长时间暂停后播放，若出现不同步，则根据其严重程度扣分；无此现象的3分。

C 若在正常播放时出现影音不同步的情况，则给予倒扣3分处理。

7.编辑功能（分值：10分，权重0.5）

①截图功能（5分）：软件所截图像格式能为一般看图软件识别的5分，不能为一般看图软件识别但提供了转换工具的4分，不能为一般看图软件识别又没有提供转换工具的2分，无此功能得0分。

②录像（5分）：软件所截视频格式能为一般视频软件识别的5分；不能为一般视频软件识别但提供了转换工具的4分，不能为一般视频软件识别又没有提供转换工具者得2分，无此功能者得0分。

8.DVD播放特性：（分值：10分，权重0.5）

以下每项各设分值2.5分，若满足此特性但表现较差的斟情减0.5~1分。

①DVD导航播放。

②DVD字幕可编辑性。

③DVD直接播放正片。

④播放无导航信息的光盘。

9.附送工具：（分值：10分，权重0.5）

根据附送工具的实用性和方便性酌情给分。

10.售后服务：（分值：10分，权重0.5）

①电话支持（6分）：根据提供电话与否及技术支持的质量分6分，4分，2分，0分共四档。

②论坛支持（2分）：根据提供论坛与否及技术支持的质量分2分，1分，0分共三档。

③E-mail支持（2分）：评分标准同②。

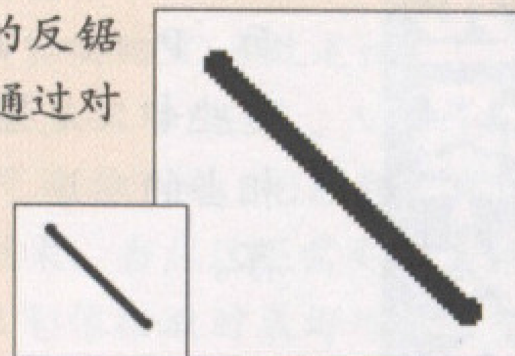
◆抗锯齿技术

当我们将分辨率较低的图像放大观察时，由于图像基本单位——像素——将会从一个点放大为色块，因此在图像中的色彩过渡区会观察到很多呈锯齿状的色块分布。所谓的抗锯齿技术，就是使用各种方法减弱甚至消除这种明显的颜色差异。

由于现在的主流显示器已经达到17"以上，即使是普通的DVD画面，分辨率720x480或960x540（16:9宽屏幕状态），与显示器标准的1024×768分辨率还有相当的差距；更何况很多人仍在用这样的显示器观看分辨率仅有352×288的VCD影碟，这些低分辨率的VCD画面如不经处理，其全屏播放时的画面会出现非常明显的锯齿。

在很多3D显卡中，采用了一种被称为超级采样的抗锯齿技术（FSAA），这一技术是通过在像素点周围采样，然后进行一次取平均值的运算来确定这一像素的色彩，不过这一方法需要能够提供高分辨率下画面的准确图像，因此并不大适用于像素色彩实际已经确定的情况，例如我们的视频播放（不过也有少数软件使用类似技术）。

在视频播放中，比较实用的反锯齿技术是“模糊”技术，它可以通过对边缘的模糊处理，使其锯齿状的高对比度变得相对缓和，这样锯齿现象便会减轻很多。



锯齿的形成

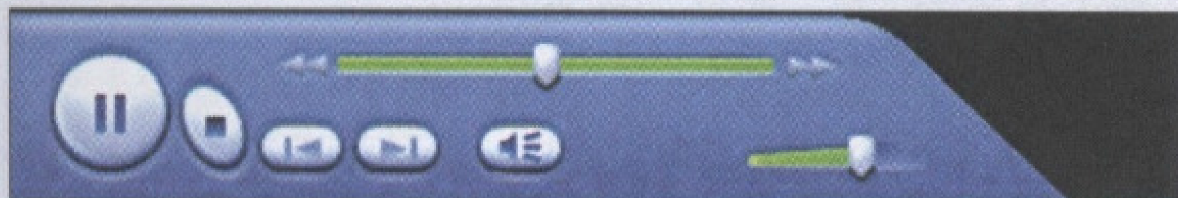
5.WinDVD 4.0

WinDVD 4.0的播放面板样式也是模仿DVD播放机的前面板，而且主要控制键比较大，比较容易控制，不过“打开文件”、“设置”等功能却较为隐蔽，不大好找。WinDVD 4.0不支持更换皮肤。

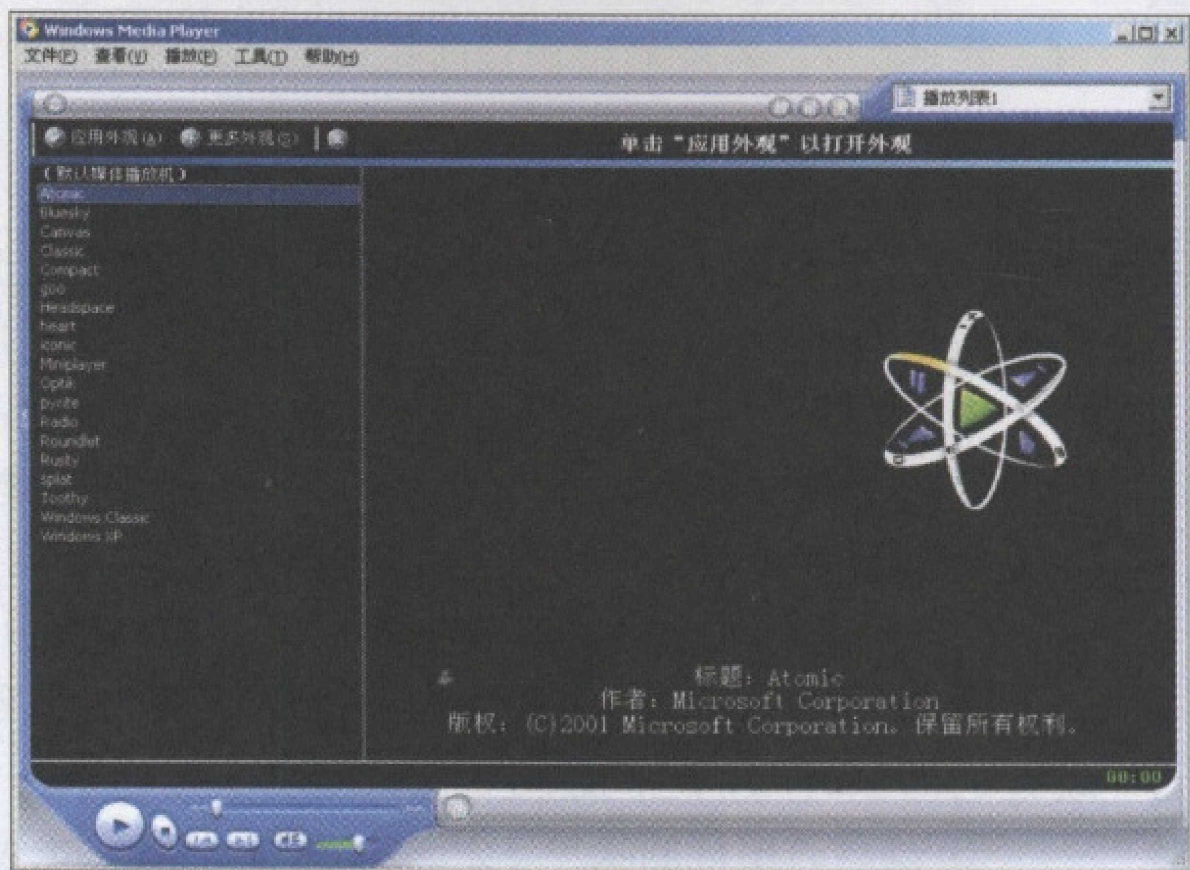
WinDVD 4.0支持视频光盘的自动播放。在播放窗口中单击右键可以呼出菜单，这一菜单基本集成了WinDVD播放面板的所有功能，但是却缺少其子面板中的丰富设置项。在全屏播放状态下，通过单击左键可以呼出WinDVD 4.0的播放面板，而双击左键可以从全屏播放状态恢复播放窗口状态。

6.Windows Media Player 8.0

Windows Media Player是大家比较熟悉的播放软件，其界面和上述软件截然不同，默认界面采用播放面板包裹着播放窗口的形式。当然使用不同的变形面板皮肤，我们也可得到不同的样式。总体来说，Windows Media Player由于和Windows的紧密集成，易用性还比较好。在Windows XP下，Windows Media Player可实现自动播放功能，几乎所有其支持的媒体文件都可得到自动播放的支持。因为其全屏播放状态下有比较好的精简面板，故这时的右键菜单比播放窗口状态下还要精简，仅有“音量”、“退出全屏幕”以及几个播放键而已。另外，可双击左键退出全屏播放状态，但Windows Media Player不支持全屏播放状态下呼出播放面板。



WMP全屏播放面板



WMP变形面板

二、视频播放能力

我们看到在所有的6款播放软件中，DVD的回放效果差异非常小，使用较低品质的D5盘时基本上无法看出差别。我们使用D9盘片测试时，6款软件也仅仅在亮度和对比度上有一些差距。而各款软件在播放不同的盘片时会表现出不同的图像质量。我们这里的结论并不能代表所有情况。

1.超级解霸3000

超级解霸3000的播放画面亮度一般，画面颜色偏冷，其画面亮度和色彩调节按钮均在主播放界面上，非常易于操作。使用其独特的清晰度调节按钮，我们可得到对比度明显增强的图像，在观看DVD时会显得清晰一些。不过在视频质量较低的情况下，如播放采样率较低的RM文件，反而有可能造成画面质量的下降。

2.金山影霸2003

金山影霸2003在所有软件中，播放画面的色彩浓度仅次于PowerDVD XP 4.0，但在画面的对比度和亮度方面则表现得一般。其色彩方面的优势在播放AVI、RM等文件中并不明显。它能手动调节亮度、对比度和颜色，而且还提供了一个视频优化程序。

编辑选择奖

编辑选择奖：空缺

总的来讲，前3款播放软件和国际上流行的产品相比，在技术上仍存在一定差距；不过通过增加特色功能、增强自己的优势项目等方式，在总体上并没有落后于国际主流产品，尤其是在适应国内消费者口味的纠错能力、VCD播放能力、附加功能等方面，则更是远远超越后者。然而在DVD播放画质、音频性能等方面，PowerDVD、WinDVD及Windows Media Player都拥有相当明显的优势，这些却又是播放软件真正的“主业”，这使得我们在选择最佳产品方面遇到相当的麻烦。最后我们只好决定放弃编辑选择奖而针对不同用户进行产品推荐。



3.东方影都全能王

东方影都全能王在DVD播放品质中落在最后，这主要是因为它并没有任何一方面比较突出，而且其亮度和色彩的可调范围很小，对图像品质没什么影响。

4.PowerDVD XP 4.0

PowerDVD XP 4.0播放的DVD影像拥有最艳丽的色彩和最佳的清晰度，在PowerDVD中，字幕非常清晰，在字体边缘还可以看到被锐化的痕迹。PowerDVD XP 4.0可使用不同的图像品质预设值，适应不同情况的视频播放。不过用户如果想自行修改这些值——特别是颜色值，则比较麻烦。

5.WinDVD 4.0

与PowerDVD XP 4.0相似的锐利画面，略淡一些但更加自然的色彩，WinDVD的图像质量也相当不错，而且因为它的对比度、亮度、颜色均可较为方便地进行设置，用户比较容易得到自己满意的显示效果。

6.Windows Media Player 8.0

Windows Media Player 8.0在播放DVD时的光线表现最为自然。在没有对画面进行特别处理情况下，图像清晰度相当不错。其图形均衡器功能也很不错，在进行调节后其色彩效果甚至可超过PowerDVD XP 4.0的水平。

◆逐行扫描技术

我们知道，现在使用的CRT显示器显示图像时，内部的电子束会由右至左（相对使用者来说就是从左至右）、从上到下扫过各条水平线（扫描线），使这条水平线上的所有磷光涂料点发亮，并以不同的电子束电压控制明暗程度。当电子束打到扫描线尾端后，电子束会暂时关闭，线圈复位（即磁场复位），然后再从下一条开始。这样的步骤不断重复、一条接着一条显示，直到屏幕整个填满后电子束又再次关闭，并使线圈复位，然后整个过程重新从屏幕的左上角再来过。显示器显示整个画面的的速度被称为“垂直刷新率”（也就是有些地方提到的“显示器刷新率”），以赫兹（Hz）为单位。

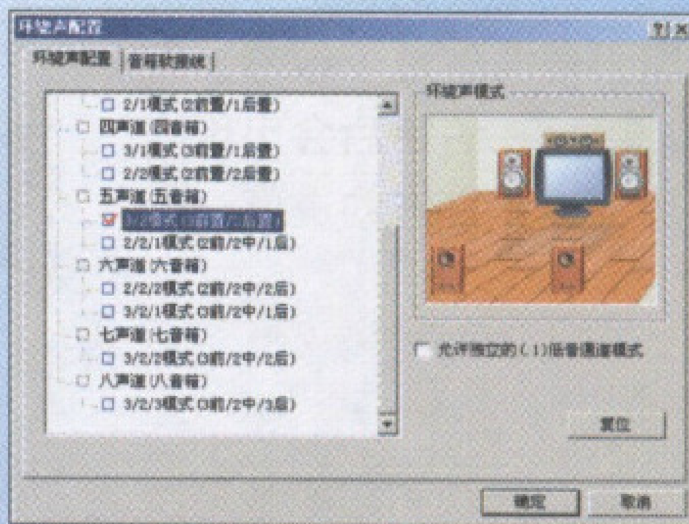
在较早期的显示器中，因为技术问题，采用隔行扫描的方法，即电子束首先扫过屏幕中所有奇数行的扫描线，然后再从头开始扫过偶数行的扫描线，这就是所谓的隔行扫描。隔行扫描除了图像质量问题外，还有一个非常严重的问题便是屏幕闪烁，从上面的叙述可以看出，其刷新率是更新画面频率的两倍。很多早期的视频文件，主要是由于容量的限制，也采取类似的方法，每一帧图像都可节省一半的信息量，例如一些较早的游戏过场影片如《命令与征服》、《银河飞将》等。同样在一些影碟播放软件中，为提高处理速度，也出现过使用隔行扫描的情况。

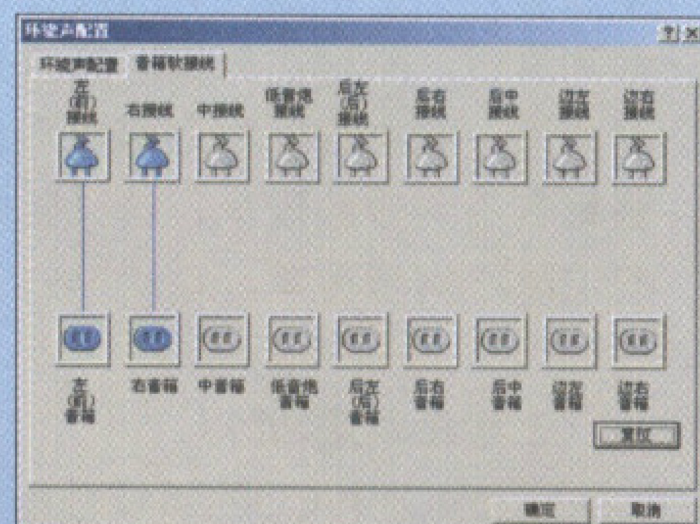
在文件容量、解码速度都到达一定水准后，视频播放便全面转向逐行扫描方式，即显示每一幅画面，电子束都一次性扫过所有的扫描线。当然也有一些例外情况，例如超级解霸使用的背景播放方式，便是以抽丝方式同时显示双屏画面，与隔行扫描的画面质量有一些类似。当然它并不需要扫描屏幕两次来获得一幅图像，因此闪烁感会小得多。

三、音频处理能力

1.超级解霸3000

在音频方面，超级解霸支持双声道到8声道的多种音箱配置，甚至可为不同的摆放方式进行优化，更为特别的是超级解霸提供的软连线功能，可将用户配置错误的音箱重新定位，免去拆装、连线的麻烦。在双声道和5.1声道的测试中，超级解霸均可较为正确地定位，空间感比较好，音质也比较清晰，但略显单薄。不过超级解霸可支持单声道输出，对于VCD播放来说是很实用的技术。


超级解霸环绕声配置


超级解霸音箱软接线

◆5.1声道简介

我们所说的5.1（声道）音箱一般采用左前、右前、左后、右后及正面中央5个方向输出声音，并且还包括一个专门的低音声道，这就是“5（声道或音箱）”．“1（低音声道或音箱）”叫法的由来。其中左前、右前音箱为主音箱，左后、右后音箱为环绕音箱，正面中央为中置音箱。

脱胎自4.1环绕技术的5.1声道技术，增加了一个中置音箱单元。这个中置单元在欣赏影片时有利于加强人声，把对话集中在整个声场的中部以增加整体效果。我们知道DVD影片除了影像画面的质量方面较VCD高出不少外，在声音效果上也有非常大的提高。要将DVD影片中的音场效果表现出来，至少需要4个音箱构成一个音场，而六声道的音箱组在全音域的整体表现会更好，可以实现更加准确和真实的3D音效定位。

5.1声道系统与APX、Virtaul Dolby、A3D等技术不同，它达到了真正的3D环绕声效果。当然这还需要5.1声卡的支持，而且影像播放时最好增加一个杜比解码器。用户应该注意的是，杜比

2.金山影霸2003

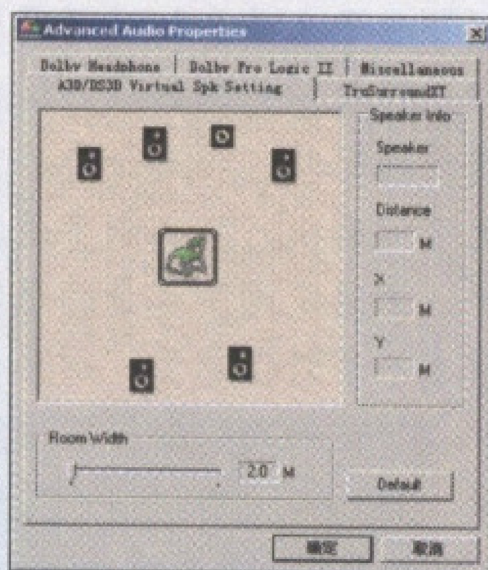
在音频方面，金山影霸2003支持双扬声器、4扬声器和6扬声器（5.1音箱）模式，在测试中它的表现比较一般，甚至还有一些非常微小的背景噪声。在较高端的5.1系统中，声音定位还是不太清楚，空间感也不是很强。不过，它同样支持单声道输出，对于喜欢看双语发音VCD的用户很体贴。

3.东方影都全能王

东方影都全能王在声音的空间感方面做得非常好，不过在声音的定位上表现一般。在人声表现方面有时显得有些混浊，而且较微小的背景声音没能分离出来。东方影都全能王有音频的空间效果设置，但效果不明显。虽然它可支持左右声道平衡设置，也能选择单声道输出。

4.PowerDVD XP 4.0

声音效果非常好，空间感和声音的定位效果都不错，而且很微小的背景声音也能较清晰地分辨出来。在其音频设置中包含音箱位置的调整，可根据用户的房间和音箱位置调整声音效果。



PowerDVD声音定位

5.WinDVD 4.0

WinDVD 4.0的音频能力非常强大，它提供了深夜、剧场、标准3种环境音效、及摇滚、声音、音乐厅等多种DSP效果，并可设定音频环绕效果和音频模式，这些效果可很大提高WinDVD播放时的声音表现。其声音效果在我们测试的6款软件中最好。

6.Windows Media Player8.0

不管使用双声道还是5.1声道模式，Windows Media Player都可非常清晰地还原片中相当细微的声音，但空间感和声音的定位略差。



四、纠错能力

在纠错能力的考察中我们使用一张DVD和一张VCD光盘进行测试，两张光盘都选择错误较多的一段进行。

1.超级解霸3000

超级解霸的纠错性能在我们测试的软件中仍然是比较突出的，测试DVD时没有出现停顿现象，可以非常顺利地播放影片；而在播放VCD时在出现一些非常短暂的停顿后顺利通过，不过在纠错时超级解霸还是有些过于敏感，有时画面上会出现一些马赛克现象，而且在纠错后会出现一些影音不同步的现象，这时暂停播放或稍稍拖动进度一般可消除不同步现象。

2.金山影霸2003

在DVD和VCD的纠错性能测试中其表现和超级解霸类似，而且没有出现影音不同步的情况，纠错性能相当好。

3.东方影都全能王

东方影都全能王的DVD纠错性能与超级解霸3000和金山影霸2003相似，但是在播放VCD时却出现了非常奇怪的现象：竟然在VCD的出错段没显示任何图像，但能流畅地播放声音；在读过出错段后一切恢复正常。

4.PowerDVD XP 4.0

在DVD测试中，5分钟内，DVD播放了3分33秒，虽然没有大幅度的跳跃，但非常不流畅，一般要隔2秒播放一小段画面。而且PowerDVD根本无法读取我们测试用的VCD，不过也没造成死机。

5.WinDVD 4.0

在DVD纠错性能测试中，它很不幸地成为倒数第一。在选择播放这张DVD后，WinDVD 4.0没有任何反应，不过

◆5.1声道简介

数码音效（Dolby Digital）并不代表支持5.1声道系统，它只是各种数字录音标准的总称，其中真正支持5.1声道系统的只是Dolby Digital 5.1（杜比数码环绕音效5.1），六声道存储，其中有两个独立声道作为环绕声道。

在具体应用方面，要注意5.1音箱的位置摆放。为了突出5.1声道的效果，5.1声道系统对每个音箱的位置都有严格的要求。首先中置音箱应该正对使用者摆放，使用者的左右前方分别放置左前、右前音箱。三者高度应尽可能相同，且位于同一直线上，或是中置音箱稍微靠后。左前音箱与右前音箱之间的距离与使用者的位置有关，应该处于使用者侧面45度左右的位置。环绕音箱摆在使用者后面的左右两侧，两个音箱与使用者的距离相同，并且最好将这两个音箱放在高于听者坐姿时头部以上60～90厘米处。由于人类对重音的定向不敏感，因此重低音音箱的摆放位置较为随意。当然我们建议还是放在听者前方的地面上。

却可以使用快进键播放快速镜头。在VCD测试中它和PowerDVD的结果类似，只能选择关闭程序了事。

6.Windows Media Player 8.0

经过5分钟的测试，它在DVD纠错测试中仅仅播放了1分35秒的画面；在VCD测试中没有响应，只能强制关闭。



五、兼容性测试

1.超级解霸3000

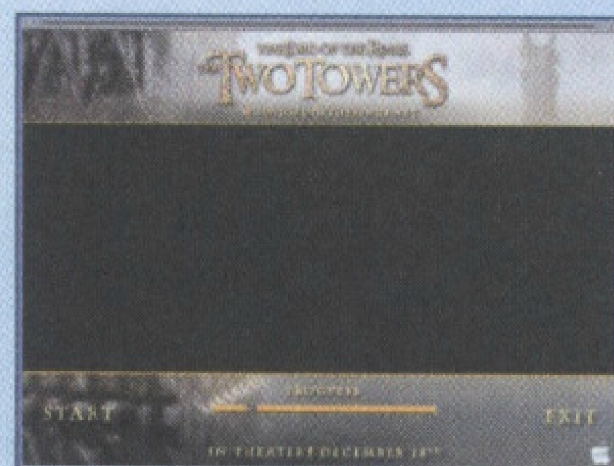
它支持我们测试的全部Windows操作系统，并且可以在低配置系统中流畅地播放DVD影片。在软件格式方面，它不能支持MOV格式文件，而且播放MPEG4格式文件有时会在开头出现噪声。

2.金山影霸2003

在硬件配置要求测试中，我们发现金山影霸2003有一个奇怪的现象：虽然它的最低配置要求低于我们测试的低端系统，但是在播放DVD时却出现了明显的跳帧现象。这一问题在我们重新完全安装操作系统后得到解决，但是让我们吃惊的是在我们的一些较高端系统（Athlon XP1700+）中也出现了类似情况：在安装软件较多或系统存在某些错误时，会严重影响金山影霸2003播放DVD的功能效果（其它功能不受影响），但是在这同样的情况下另外5款软件的运行却没有任何问题，在关闭“直接读盘”选项后，这一现象有改善，但仍然不大流畅。而在软件格式方面，它不能支持MOV格式文件。

3.东方影都全能王

它可用于我们所有测试的操作系统中，也可在低端机型中流畅运行，同时可以兼容我们列出的所有媒体文件。



东方影都全能王可播放MOV文件

4.PowerDVD XP 4.0，WinDVD 4.0

这两款软件在兼容性测试中的表现非常相似。在硬件配置要求和操作系统兼容性测试中均顺利通过，但是在媒体文件方面，它们都无法支持RM和MOV文件，尽管PowerDVD XP 4.0的兼容性列表中包括MOV文件模式。

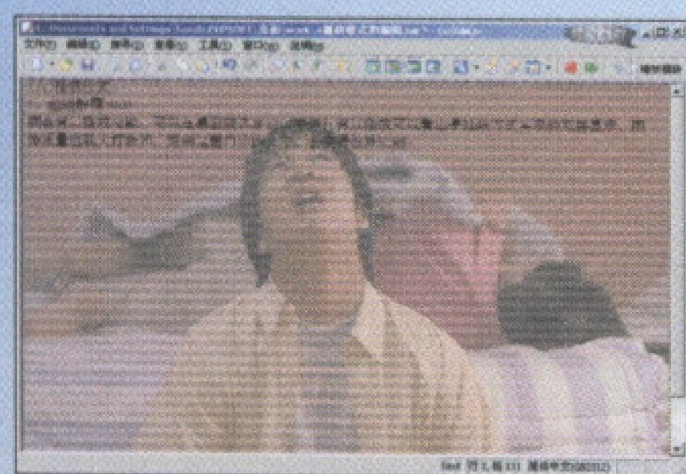
5.Windows Media Player 8.0

除了不支持RM和MOV文件，还是唯一一款在操作系统兼容性测试中出现问题的软件。因为安装Windows Media Player 8.0时，并不能自动删除原来系统中自带的6.4或7.1版本Media Player，因此在使用中会造成一些冲突。

六、播放模式

1.超级解霸3000

它拥有背景播放功能，可以在桌面或选定窗口中进行背景播放。由于它是抽线方式实现的双屏显示，图像质量也就大打折扣，特别是窗口中的文字，会变得很难识别。当然桌面背景方式的播放会显得好一些。


超级解霸背景播放

它支持1/8速到1/2速慢放以及2速到8速快放，不过在播放光盘时由于读取速度的限制，一般只能达到4速左右，并且在快速播放时纠错性能会有一定程度的下降。在定位准确度方面，虽然超级解霸3000的拖动条较短，不过其定位间隔还是比较小的，在我们的测试碟上为15秒左右。但是在拖动进度条时不能显示时间，因此不易掌握进度。当然如果对影片已经比较熟悉，用户也可直接输入想要跳转的时间。

在进行快速播放或拖动进度条后，超级解霸3000出现了影音不同步的情况，不过在暂停稍后或者再微微拖动进度条后大都可恢复正常。

2.金山影霸2003

在金山影霸2003的桌面播放模式中，其画面质量和直接播放时基本没有区别，不过它不支持窗口的背景播放，这是比较遗憾的一点。金山影霸不支持变速快进，在拖动进度条时，播放面板上的进度条可以显示拖动的时间，但是最小定位间隔较大。而顶部控制条虽然较长且定位间隔只有十几秒，但是因为并不能显示时间，因此实用性有时还不如播放面板上的进度控制条。在拖动或快进后，它基本没有出现明显的影音不同步情况。

3.东方影都全能王

它可使用最高2倍速快进或者0.1倍速慢进，也可选择最长10分钟的快进或快退时间。在拖放进度条时其定位间

隔为15秒，而且可以显示当前时间。不过比较怪的是其时间显示最多为1小时3分钟左右，因此显示时间常常是不准的，在我们测试时显示时间和实际进度之比竟达到1：1.5左右，直接输入时间跳转功能也有同样的问题。它播放时的影音不同步现象比较严重，拖动或快进后一般都会出现影音严重不同步的情况。

4.PowerDVD XP 4.0

PowerDVD的前进和后退选择都是从1/2速到32速，拖动进度条时的最小定位间隔为15秒左右。它的影音同步非常好，快速播放和搜索后没有出现影音不同步的现象。

5.WinDVD 4.0

WinDVD 4.0的前进和后退选择也是从1/2速到32速，不过其选择项比PowerDVD稍多。拖动进度条时，它可显示出相应的时间，其最小的进度间隔为15秒。WinDVD提供了时间搜索功能，用户可以直接输入时间来跳转至想观赏的片断。它在跳转和快进后没有出现明显的影音不同步现象。

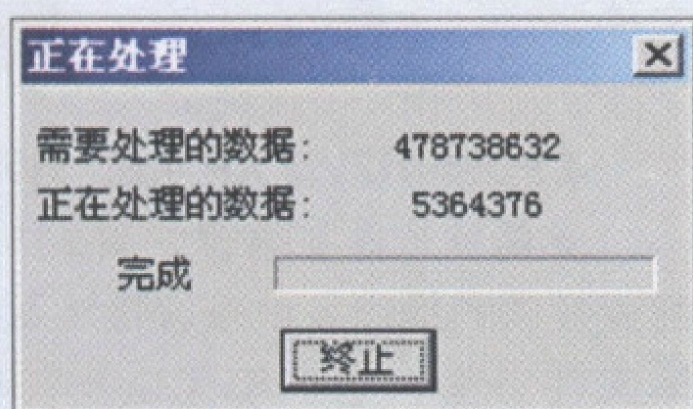
6.Windows Media Player 8.0

它仅有一种快进和后退速度，在拖动进度条时其最小进度间隔为12秒。在拖动和快进后，播放没有出现影音不同步的问题。

七、编辑功能

1.超级解霸3000

超级解霸3000提供了连续拍摄画面、保存当前画面和录像的功能，其拍摄和保存的画面可转存为BMP、PCX等多种格式，可以被系统直接识别。但是其录像所使用的MPEG格式则不能被Windows Media Player、金山影霸2003和东方影都全能王所识别，且第三方软件即使可以正常播放这些文件，画面效果也不好。不过值得一提是在六款软件中它是唯一能提供录像功能的。



超级解霸录像功能

2.金山影霸2003

金山影霸2003仅提供了抓图功能，并且转存为标准BMP格式，可以使用任何一款看图软件直接观看。

3.东方影都全能王

东方影都全能王可将抓取的图像保存为BMP或JPG格式（均为标准格式），可用其它软件观看。

4.PowerDVD XP 4.0

PowerDVD XP 4.0抓取的图像均转存为标准的BMP格式，而且可将抓取的图片设置为适合播放窗口或实际大小的分辨率。

5.WinDVD 4.0

WinDVD 4.0的图像捕获功能可让用户先浏览捕获的画面，从中选取部分进行保存或者删除。其保存的图像同样是标准的BMP格式。

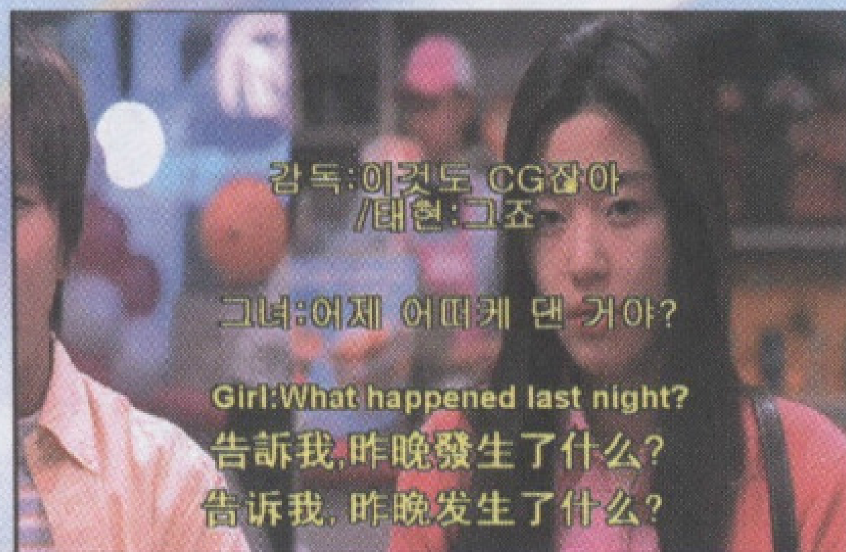
6.Windows Media Player 8.0

没有提供图片或视频片断抓取功能。

八、DVD特性

1.超级解霸3000

超级解霸3000支持DVD的段落导航功能，不过在高级设置界面中，只能在右下角显示10个段落标示，因此在DVD段落较多时，需要使用其工具条上的“段落”功能。它还支持“断点续播”功能，可在每次播放相同影碟时从上次停止的位置继续。

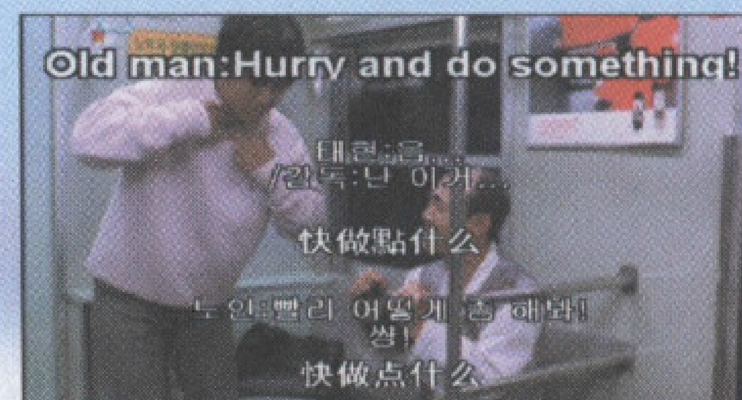


超级解霸播放DVD时的字幕

超级解霸可使用多字幕，可拖动字幕位置、编辑字幕颜色以及透明效果等。

2.金山影霸2003

金山影霸2003支持DVD影片的目录、段落、视角等选单，并且可直接选择段落播放，它还可直接播放DVD正片。此外，金山影霸2003支持同时显示多字幕，而且可分别进行拖放、放大等操作。值得一提的是其字幕在单行长度过大时能自动换行。



金山影霸2003播放DVD时的字幕

3.东方影都全能王

东方影都全能王支持DVD的段落选择，可使用双字幕，其默认选择是不经过目录选择直接播放正片。它支持光盘智能记忆功能，在我们的测试中也确实可记忆上次播

放的章节，但却不能直接继续前次的播放。

4.PowerDVD XP 4.0

PowerDVD XP 4.0支持各种DVD的菜单，也可支持双字幕，它拥有断点续播能力，并且定位非常准确，用户也可对续播功能进行设置。

5.WinDVD 4.0

支持标题、段落和视角导航，还可使用播放面板上的上、下、左、右、输入等键在界面上进行选择。在字幕方面，WinDVD只支持一种字幕，且不能改变字幕位置，不过它允许用户使用不同的透明度或标准的字幕样式。

WinDVD不支持直接播放影碟正片，它拥有“断点续播”功能，用户可对这一功能进行设置。

6.Windows Media Player 8.0

Windows Media Player 8.0支持DVD的标题菜单和摄影角度菜单，并且可选择播放段落。它只能显示一种字幕，且不能改变字幕位置。

九、附送工具

在这6款软件中赠送实用工具的只有前3款软件。

1.超级解霸3000

超级解霸3000附送的工具主要是视频格式和音频格式的转换工具。包括MPEG、MPEG 4、标准AVI文件之间的转换，MPEG文件的合并，CD和其它格式文件转化为MP3等功能。

2.金山影霸2003

金山影霸附送多达88款实用软件，这些软件绝大多数是比较流行的视频音频处理软件，且不仅仅限于音频和视频文件格式的转换，还有一些如播放字幕工具VobSub2.16、文件修补工具RMFix、文件压缩工具WinRAR等。不过由于这些软件中包含大量的共享软件，因此留给用户使用的时间或功能多有限制。

3.东方影都全能王

一款被称为全能的软件，其附赠功能似乎比本身的播放功能更加让人关注，除了大量媒体文件的相互转换工具外，东方影都全能王还赠送《东方看图王》和《东方短信王》两款软件。

◆DVD特性使用技巧

DVD影片除了提供给我们清晰的画面和优美的声音外，还提供了前所未有的互动性。以前在观看VCD影碟，特别是卡拉OK碟时，大家或许见过选择菜单，比如选不同的歌曲，但VCD的互动性基本上就限于此了，但DVD就大不一样了。

一张DVD影碟一般的播放流程是这样的：

如果一张DVD影碟有多个影片，最先播放的是影片菜单，可以选择要播放的影片；但大多数情况下，一张DVD中只有一个影片，此情况下这个位置往往是开场画面，其具体内容主要取决于出品公司。这之后便是DVD的目录菜单，这里一般会提供很多选项，除了直接播放影片的选项外，还会提供另外一些子选单，如段落播放、设置字幕和语言、花絮及宣传片，有时甚至会提供测试声音系统的子项。菜单之后便是第一部影片的第一段，如果有多部影片，则每播完一部影片就会回到影片菜单，等待你继续选择，全部影片播放完毕也同样会回到影片菜单。如果只有一部影片，播放完则回到目录菜单，有时候DVD影碟中还会包涵一些影片的资料片、其它影片的介绍，甚至是该影片的不同结局，它们也被做成多个影片的形式，但选择它们的链接，往往会被做到目录菜单中，而不是影片菜单。整个流程你都可以参与进去，并且在播放过程中还可以随意改变诸如字幕、语言、视角等选项。

下面我们就以PowerDVD XP 4.0为例，具体讲述一下如何使用DVD的这些互动操作。

一般来说PowerDVD会按照上述流程播放影片，但有时因为DVD影碟格式上的一些问题，它可能会跳过开场画面和所有菜单，而直接开始播放第一部影片。那么在影片播放过程中想要调用影片菜单或目录菜单的话，就要在播放窗口点击右键，点击“选择菜单”→“影片菜单”或“目录菜单”进行选择。

设置语言（音频）可在右键菜单中选择“语言设置”，其中有该影片可供选择的语言，选中即可。字幕菜单的选择也很类似，在右键菜单中的“字幕设置”中就可以选择不同语言的字幕，当然也可选择不显示字幕；很多影片还制作了第二字幕，默认情况下一般是不打开的，通过选择第二字幕，可以实现两种语言的同屏对照显示，对于想通过影片学习外语的朋友很有帮助。如果影片是用多部摄像机平行拍摄的，在右键菜单的“视角设置”一项中就可以选择不同的观看视角。最后是“段”的选择，为了便于搜索定位，一部DVD影片往往被分成很多段落，通过右键菜单的“跳至”选项，可转到要播放的影片；如果其中一部影片正在播放中，就可按上述方法选择该影片的其他段落。

以上选项都是在DVD影碟开始播放后，才会出现在播放窗口的右键菜单中的，另外，在操作面板中有选择菜单、字幕切换和语言切换三个按钮，但是它们在开始播放前也是无法选择的。

以上技巧针对的是DVD的一些主要特性，即便如此，这些特性也不是在每部DVD影片中都可以见到，如果相应选项不可选，那么就说明该影片不具备这个特性。另外，不同软件对这些特性的命名也可能会有出入，不过也是大同小异，在这里就不一一说明了。

十、售后服务

在售后服务的问题上，超级解霸3000、金山影霸2003和东方影都全能王提供了北京区号的支持电话。我们以消费者的名义分别致电给其电话服务中心。在这些调查中，我们发现他们的电话服务人员对产品的了解程度还有待提高。不过总体来讲各公司的客服人员职业素质比较高，可以非常耐心地为用户进行讲解（虽然有时解答中会有些错误）。

1.超级解霸3000

世纪豪杰公司的支持电话比较容易接通，在背景播放的清晰度方面，技术支持人员建议我们使用纯黑色的背景，事实证明这虽然使得背景播放的画面对比度提高，但是由于超级解霸3000采用的背景播放方式模式的限制，其画面和图标仍然是类似隔行显示的方式，在背景播放时的文本基本上不可辨认。另外对超级解霸录制的MPEG文件，技术支持人员认为只能使用超级解霸播放，而事实上我们仍可使用第三方软件进行播放。世纪豪杰公司网站速度相对较慢。在其官方网站的技术讨论区中，技术支持人员基本上可以对绝大多数用户提出的问题迅速做出解答。

2.金山影霸2003

金山公司的技术支持电话同样很容易接通，在电话中，技术支持人员似乎对产品相当不熟悉，并不知道其产品存在的某些Bug或缺陷——对某些播放界面缺少按钮以及不能在Windows控制面板中卸除程序的问题，其服务人员认为与用户操作系统的登录方式有关，建议使用管理员身份登录系统（事实证明回答错误）。金山公司的论坛办得有声有色，我们发现的很多问题都已经在讨论区中讨论，金山公司的技术人员（ID为“kingplayer”和“designer”）也经常在这里解决问题。E-mail求助一般可以在一个工作日内得到回复。

3.东方影都全能王

交大铭泰的客服人员相对较为专业，不过却否认了其软件存在较严重的影音不同步问题，最后他提示可以去下载东方影都全能王的Windows 2000/XP补丁。交大铭泰网站上的技术讨论区分成为各个产品的专区，并且有相应的产品经理坐镇，技术人员能较积极地回答网友的问题。其E-mail技术支持也让人比较满意，我们在一个工作日内就能收到技术人员的回复。交大铭泰保证包括E-mail求助在内的所有用户提交问题可以在24小时内得到回复。

4.PowerDVD XP 4.0及WinDVD 4.0

而PowerDVD和WinDVD的公司网站都有繁体中文版本，不过他们却没有设置讨论区，用户不得不使用E-mail方式或提交问题表单来请求协助（使用电话服务花费会比较大），而且进行交流时在语言文字方面会有一些麻烦。

5.Windows Media Player 8.0

Windows Media Player在技术支持方面和Windows操作系统完全一样，使用OEM版Windows操作系统的用户理论上不能得到微软公司的支持。

测试总结

1.超级解霸3000

作为国内最为知名的视频播放软件，在进入DVD时代后似乎一度比较沉寂，这次推出的版本直接升级至3000，则代表着超级解霸的又一次重大变化。在现在越来越受重视的DVD播放方面，超级解霸3000得到很大的加强，加上原先就是其杀手锏的强大纠错功能和仍然非常不错的VCD播放性能，对于一般用户来说，它还是播放娱乐软件的一个重要选择。

推荐用户：片源质量不太有保障的用户，特别是仍拥有大量VCD影碟的电脑玩家。

2.金山影霸2003

几乎是注定为DVD播放而生的金山影霸2003，在DVD控制方面做得非常不错，而且拥有与超级解霸几乎不相上下的纠错能力，因此，在DVD影片播放方面，它已经超过仍在费心兼顾VCD和音频播放等功能的超级解霸，不过代价便是相对较弱的VCD播放能力。

推荐用户：配置较高、欣赏影片以DVD为主的普通用户。

3.东方影都全能王

全面的文件兼容性和简单易用的工具，其眼光似乎也没有放在光盘播放上，因此播放中出现较为明显的影音不同步也就不奇怪了。不过能够提供较为全面的视频播放解决方案，这是东方影都的优势所在。

推荐用户：对光盘播放不太感冒、主要观赏各种视频文件、需要进行格式转换的用户。

4.PowerDVD XP 4.0及WinDVD 4.0

纠错相对一般，不过却拥有非常不错的视频音频性能，是对影片播放质量敏感用户的首选，不过要想体现出它们强大的播放能力，用户的系统也要足够强大。另外，其相对一般的纠错能力要求用户使用的盘片质量要有足够保障。

推荐用户：音像发烧友，拥有足够强劲系统的用户。

5.Windows Media Player 8.0

WinXP自带的播放软件在图像质量方面毫不逊色于其它产品，不过比较差的应用性大概会让不少用户望而生畏，最让人诟病的还是选择自动播放DVD时会经常出现啸叫。

推荐用户：对Windows系统比较熟悉，而且偶尔娱乐、不想再添加什么专用软件的WinXP用户。

综上所述，任何一款软件都不能做到十全十美，不过在特定的领域和应用中还是有最适合的软件，这就看读者们如何去选择了。P

主要性能评测一览表

	出品公司	价格	联络方式	易用性	视频画面	画面调节	声音表现	纠错性能	文件格式兼容性	背景播放	影音同步	导航播放	字幕编辑	附送工具
豪杰超级解霸3000	北京世纪豪杰计算机技术有限公司	38元	010-62654266/4287	好	好	方便	好	好	好	有但效果差	好	好	好	好
金山影霸2003	金山软件股份有限公司	49元	010-86243222	好	好	方便	好	好	好	有	好	好	好	丰富但不易使用
东方影都全能王	交大铭泰软件股份有限公司	19元	010-62501955转612、613	好	一般	方便且全面	好	好	很好	无	差	差	好	好
PowerDVD XP 4.0	InterVideo Inc.	无	http://www.gocyberlink.com	很好	很好	不便	很好	一般	好	无	很好	好	好	无
WinDVD 4.0	CyberLink Inc	无	support@intervideo.com.	很好	很好	比较方便	很好	差	好	有	很好	好	一般	无
Windows Media Player	Microsoft	无	http://support.microsoft.com/default.aspx?ln==zh-cn	一般	最好	比较方便	好	差	好	无	很好	好	好	无

评测得分一览表

	豪杰超级解霸3000	金山影霸2003	东方影都全能王	PowerDVD XP 4.0	WinDVD 4.0	Windows Media Player
易用性（权重0.5）						
操作面板美观性(换肤、面板模式)2	1.5	2	2	1.5	1	2
操作面板元素的可识别性2	2	2	1	2	2	2
自动播放支持2	2	1	2	1	1	1
播放界面右键菜单2	1	1	1	2	2	0
全屏播放界面下操作界面呼出2	2	2	2	2	2	1
合计	8.5	8	8	8.5	8	6
视频播放能力（权重3）						
视频画面5	4	4	3.5	4.5	4.5	5
画面亮度对比度色彩调节3	2	2.5	3	1.5	3	2
画面增强技术2	1	1	0	0	0	0
合计	7	7.5	6.5	6	7.5	7
音效处理能力（权重1.5）						
5.1音箱3	2	2	2	3	3	2
双音箱3	2	2	2	3	2	2
音效处理4	3	1	2	3	3	0
合计	7	5	6	9	8	4
纠错能力（权重1.5）						
跳跃等待时间4	4	4	4	2	0	0
跳过影片的长度3	3	3	3	2	0	2
跳跃时出现的噪声2	1.5	1.5	1.5	1.5	0	1
读取时的马赛克现象1	0.5	1	1	1	0	0.5
合计	9	9.5	9.5	6.5	0	3.5
兼容性（权重1）						
操作系统2	2	2	2	2	2	1.5
配置要求4	4	3	4	4	4	4
文件格式4	2.75	3	4	2.5	2.5	2.5
合计	8.75	8	10	8.5	8.5	8
播放模式（权重0.5）						
背景播放2	1	2	0	0	2	0
搜索定位－变速播放1	1	0	1	1	1	0
定位时间1	1	1	0.5	1	1	1
影音同步6	4	5	3	6	6	6
合计	7	8	4.5	8	10	7
编辑项（权重0.5）						
抓图片5	4.5	4.5	5	4.5	5	0
录像5	2	0	0	0	0	0
合计	6.5	4.5	5	4.5	5	0
DVD播放特性（权重0.5）						
DVD导航播放2.5	2.5	2.5	0	2.5	2.5	2.5
DVD字幕可编辑性2.5	2.5	2.5	2.5	0	1.5	0
DVD直接播放正片2.5	0	2.5	1	0	0	0
导航文件损坏的光盘2.5	2.5	2	1.5	2.5	2.5	2.5
合计	7.5	9.5	5	5	6.5	5
附送工具（权重0.5）						
满分10	8	10	9	0	0	0
售后服务（权重0.5）						
电话支持6	4	4	4	0	0	2
论坛支持2	2	2	2	0	0	0
E-mail支持2	2	2	2	1	1	1
合计	8	8	8	1	1	3
总分						
满分100	76.5	76.5	72.5	63.5	58.25	50.75

注：每个评测项目后的数字为该项满分。

春风得意马蹄疾，一日看尽长安花

——IE辅助工具攻略（下）

■湖南 一叶枫

第三回 提速

出场软件：NetSpeeder

据中国互联网络信息中心（CNNIC）2002年1月15日在京发布的第九次《中国互联网络发展状况统计报告》，截止2001年12月31日，我国网民已达3 370万人，其中拨号上网的用户人数为2 133万。可见拨号仍是大家上网的最主要方式之一，而这其中使用ADSL拨号的用户只是少数，因此大部分拨号用户的最大心病仍是网速。从另一角度讲，也许从没有人对Internet的速度感到满意，毕竟欲望总在不停增长。本回的目的就是在不改变硬件和网络接入方式的前提下，用软件实现拨号用户提速的目的。



在软件出场前，不妨先来看看目前“软提速”常用的技术：

最常使用的技术是调节网络连接参数。数据在网络上传输时被分成为固定大小的数据包，并以包为单位进行传输。MTU（Max Transmission Unit）就是机器发送和接收数据的最小单位，如果你机器上的MTU值和你选择的ISP服务器上的不相同，就会造成两边所发数据包的大小不一致，这就必须进行包的重新分解，因此可能浪费大量时间，降低传输速率。Win9X默认的数据包大小为1500字节，这与各种拨号方式下ISP的MTU并不完全相符。此外还有一个较重要的参数，设置每接到几个数据包向硬盘存储一次，若MTU的值有改变，则该参数也要作相应调整。还有其他参数，对网络数据的传送都有或大或小的影响。这些参数可直接在注册表中修改，如果不太通晓这方面的知识，不妨试一试比较专业的软件。

另一个方法是记录域名地址的解析信息。很多人都知道，一个域名地址（如http://www.popsoft.com）必须要经域名解析器（DNS）解析为IP地址（如211.101.236.30），才能实现访问。而每次键入同样的域名地址，机器都会去访问一下DNS，所以若能记下相应的IP地址，访问速度就能有所提升。

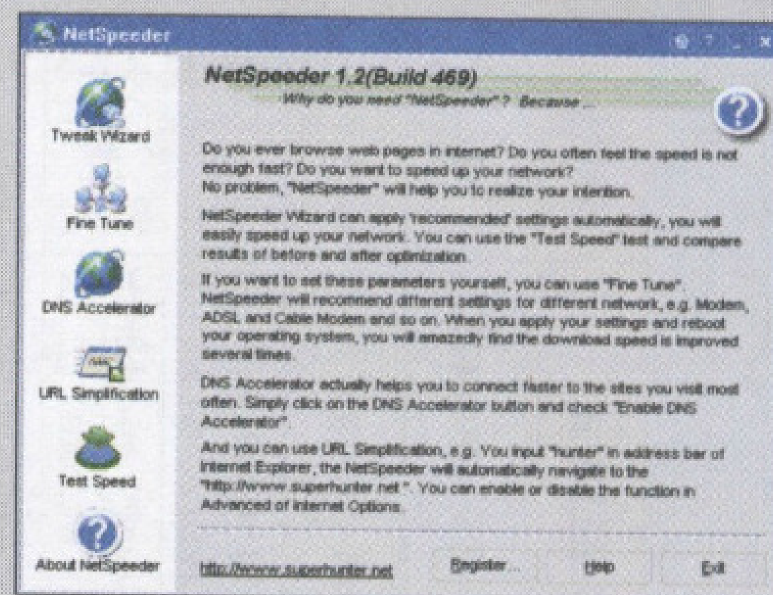


图1

还有一些技术是增加缓存的容量，过滤下载的内容（如不播放声音、不显示图片等）。但实际上这些内容都能在“Internet 选项”中很方便地设置。

本回出场的NetSpeeder无外乎也是使用以上的技术，但从集成度和设置的方便度看，是一款值得推荐的软件。图1是软件的开始界面，看起来十分美观，其中大致介绍了软件的功能和原理。首先来看看如何配置合适的网络参数。最简捷的方法是点击左边图标栏中的“Tweak Wizard”（设置向导），软件会弹出欢迎窗口。点击右下角的“Next”，在随后弹出的窗口中选择连接网络的模式（图2）。软件提供了3种模式，分别是Dial-up Modem Connection（普通Modem拨号上网）、DSL Connection（DSL连接，指包括ADSL在内的

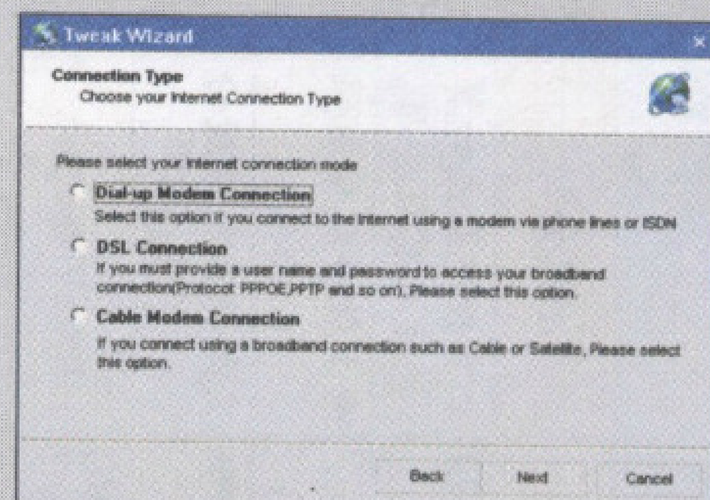
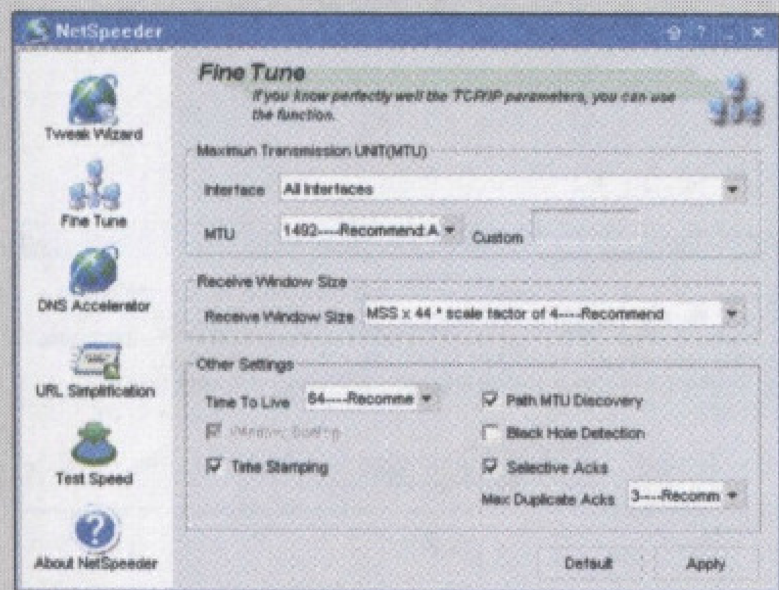


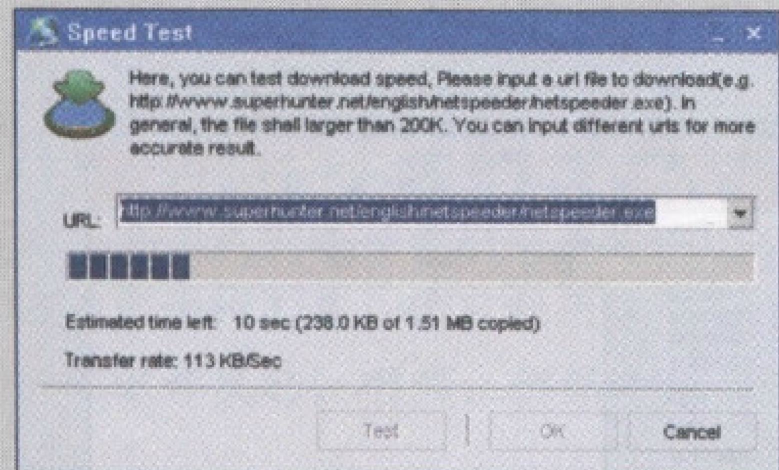
图2

各种DSL连接）和Cable Modem Connection（Cable Modem连接，这种方式国内似乎很少）。选择好网络连接方式后，点击“Next”，向导会询问你将参数应用于哪个接口，有的网络用户可能在不同情况下选择不同上网方式，这就需要选择相应接口了。一般情况下，只使用一种上网方式的，接受默认的“All Interfaces”（所有的接口）就行了。继续“Next”，在向导的最后一步中单击“Finish”完成配置，软件会提示要不要重启系统，因为网络参数必须在系统启动时才能启用。不过共享版NetSpeeder似乎不支持软件重启，点了“Yes”后你还是得自己手动重启系统。

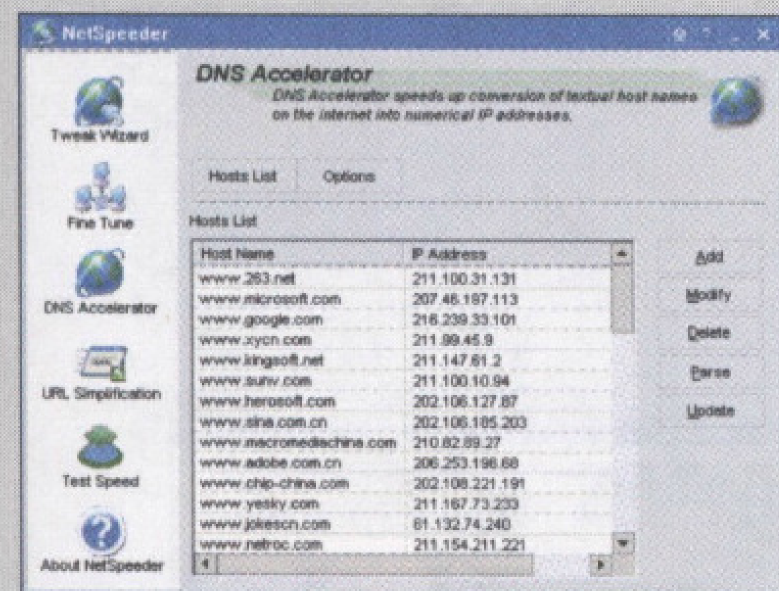

图3

若是你对网络参数的设置比较熟，或者你的联网方式和常用的颇有不同，软件也提供了个性化的设置方案。只需点击左边图标栏中的“Fine Tune”（微调），在图3所示的各种参数中进行选择就可以了。由于一些参数涉及的技术细节太多，这里就不多讲了。你只需在选择好之后点击“Apply”（应用）再重启系统就可以了。

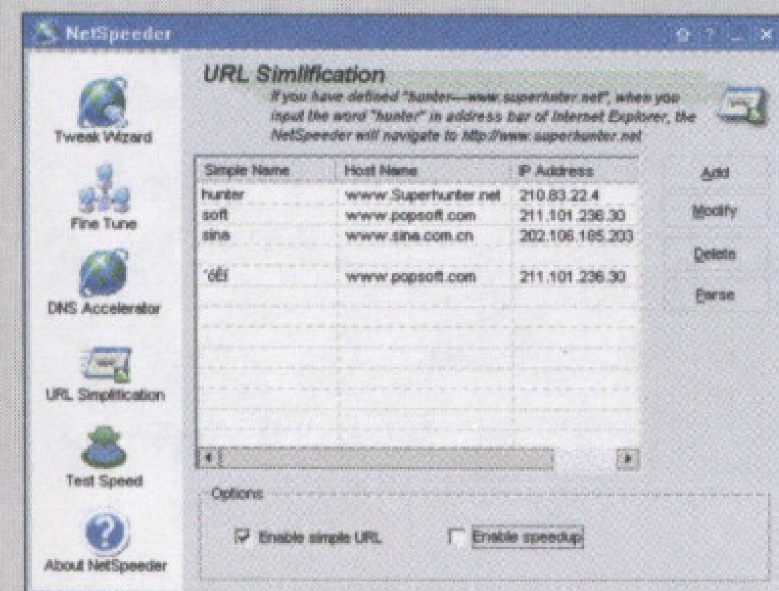
许多第一次使用网络加速软件的朋友会觉得有些讶异：这么点几下就能提高网速？如果你想确实知道速度是否提高，可使用NetSpeeder自带的速度测试功能。在左边图标栏中选择“Test Speed”，弹出如图4所示窗口。软件通过下载一个指定的文件测定下载速度，你可以在设置参数的前后分别对同一文件进行下载以比较速度是否提升。具体操作是：选择网上的一个文件进行下载（例如本共享软件的下载地址：http://www.superhunter.net/english/netspeeder/netspeeder.exe），将其地址填入“URL”栏，然后点击下方的“Test”，软件就开始下载指定文件，此时在地址栏下方会出现下载进度条及文件下载所需时间和速度。下载完成后，建议你将最终下载速度记录下来，然后点“OK”退出下载窗口。这里要注意几点：首先，最好选择网速比较稳定的时段如晚上21点以后进行测试；其次，选择的文件至少要大于200kB，因为系统在每个文件下载前都要做一系列准备工作，然后才开始下载，只有文件较大才能较准确地测出真实速度，当然也不推荐下载太大的文件，否则可是浪费时间哦；最后，你可以对不同文件进行测试，以得出更准确的结果。据笔者测试，在拨号的状态下，使用该软件具有明显的效果，不信你可以自己试试，呵呵。


图4

另外软件还集成了记忆DNS解析的功能，点击左栏中“DNS Accelerator”（DNS加速器），出现如图5的设置界面。你可以在域名列表（Host List）中填入经常去的网址以减少域名解析时间，这里以大众软件网为例进行添加。点击右边的“Add”添加新的域名地址。在“Host Name”（域名）一栏中填入新的记录：www.popsoft.com，点击“Parse”（解析）按钮，软件就会将其IP地址解析在相应的“IP Address”栏中。软件还提供了一个非常体贴的功能，就是将你目前在IE浏览器中留下的地址信息（即你以前访问过的网址）一次性填入域名列表中，要实现这个小功能，你只需点击“Update”按钮就行了。当然对现有的域名也可以进行删除（Delete）和修改（Modify）操作。


图5

最后该软件还有一个附送功能，你可以在NetSpeeder的辅助下，实现网名简化输入的功能：只要在地址栏中键入你设定的名字，就能访问相应网址。在NetSpeeder的左栏中点击“URL Simplification”，在如图6的窗口中点击“Add”添加新记录。软件会弹出一个窗口，你只需在里面填上地址简写（Simple Name），然后填上实际的地址（URL），并点击“Parse”按钮得到IP地址，最后“OK”就行了。例如笔者将大众软件网以简化名“soft”加入后，只要在IE地址栏中直接输入“soft”就能进行访问，非常方便。不过作者在向朋友介绍此软件时，发现这项功能与3721公司的“网络实名”存在冲突，要排除这一冲突，在IE的“Internet选项”→“高级”中取消“启用网络实名”即可。


图6

软件下载信息：

NetSpeeder：http://www.superhunter.net/english/netspeeder/netspeeder.exe，版本1.2，共享软件

第四回 洗心革面

出场软件： IEradicator EasyBar

千万不要以为这是笔者的悔过书！这里的“洗心革面”指的可是IE的洗心与革面。为什么要“洗心”？那一定是到了病入膏肓的时候了。你的IE出了问题，譬如不能启动，或变了模样，即使重装IE也解决不了，就差没有格式化重装系统了。别急，还可以试一下将IE完全卸载，然后再重装的方法。还有一种情况是你要安装新版本的浏览器，想有一个完全“干净”的安装环境，也可以试一下本文提供的这个工具。“革面”就纯属外科手术了，如果你对IE目前的工具栏的模样已经厌倦，不妨尝试一下换肤功能。

先来看一看“洗心”的内科手术师IEradicator。软件的使用方法非常简单，只要将下载好的压缩包解压，然后直接运行里面的IEradicator2001.exe就行了。只是因为此软件“杀伤力”颇大，仍有一些注意事项要说明：首先，软件没有任何主界面，只是在运行后会有一个对话窗口提醒你做好相关的备份（图7），比如收藏夹就很重要，最好备份。所有随IE同时被删除的文件和文件夹，都会在你所下载的压缩包中的文本文件里有说明。其次，当你在图7中选择确认后软件会立刻要求重启系统，然后会运行一段时间，当你重新启动机器以后就会发现IE已经不见了。实际上为了让用户还能进行最基本的浏览及打开网页文件，IEradicator仍会留下部分必要文件，只是99%的IE相关文件及注册键值都会被删除。最后，本软件暂不支持Win2000sr2及WinXP，洗心时务请注意对象。

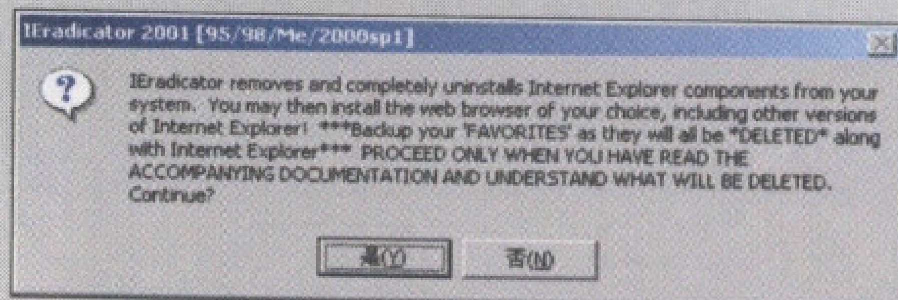
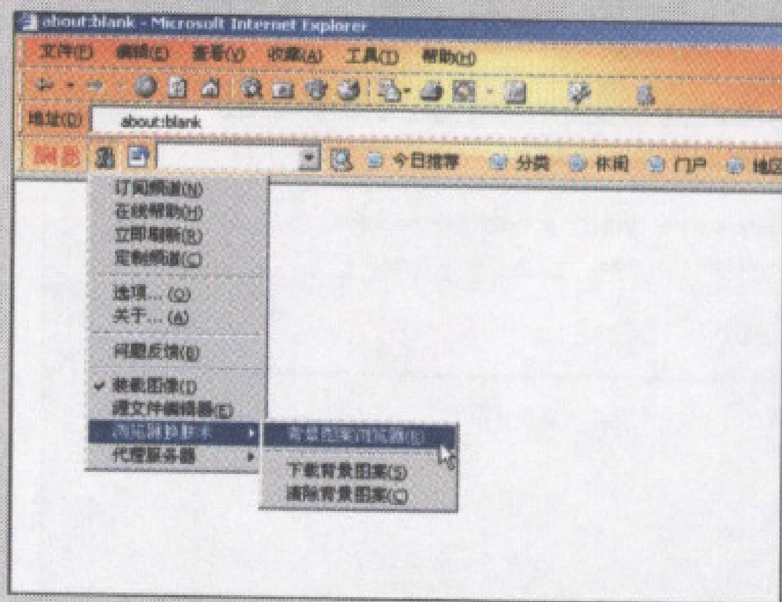
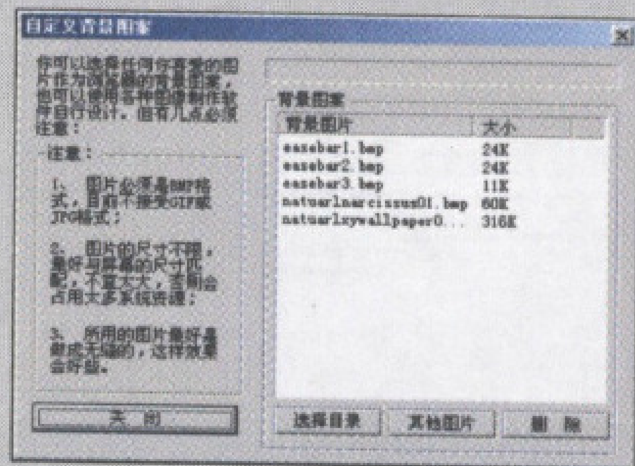


图7

外科换肤手术师就比较多一些了，这里选择了网易公司开发的免费插件EasyBar，虽然软件目前已停止开发，但其实用性依旧不减当年，而且随着使用者的增加，可供下载的皮肤也越来越多。你可将安装文件下载到硬盘上安装，也可直接到http://easeband.163.com进行在线安装。安装后，IE上会出现新的“网易”工具栏，来看一下如何用它实现换肤的功能。点击工具栏上第二个类似工具的图标按钮，在弹出的菜单中选择“浏览器换肤术”（图8）。点“背景图案浏览器”，会弹出“自定义背景图案”窗口（图9）。在右边的“背景图案”中列出了你可选择的背景图案，软件很体贴，每次当你选定一个图片后，IE皮肤就能立刻变换，预览功能设计得很好。你也可通过点击右下方的“选择目录”或“其他图片”选择你硬盘上的其他BMP格式图片。软件随安装附送了3张图片，更多的图片你可通过图8所示的“浏览器换肤术”→“下载背景图案”直接进入下载页面，这里有大量网友制作的背景图（当然不乏精品），若你选中了某张图片，只需在其上点击就能自动下载并将其设为IE当前的背景，同时软件还会自动将被选图片存到刚才所说的“背景图案”列表中，供日后选择。若想回复IE的本来面目，只需点选“浏览器换肤术”→“清除背景图案”就行了。其实EasyBar的功能远不止于换肤，还提供了在线搜索、精彩站点放送及订阅频道等多种功能，就留待各位细细挖掘了。


图8


图9

软件下载信息：

IEradicator2001：http://www.98lite.net/download/IEradicator2001.zip，版本2001

EaseBar：http://easeband.163.com/EaseBar1322.EXE，版本1.3 Build 1322

中国共享软件

■重庆 CoCo

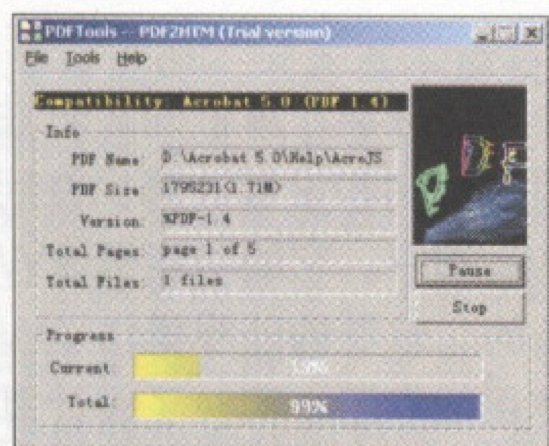
CoCo前一阵子去电影院看了炒得火热的《天脉传奇》，回来后看到很多网上的评论，网友们褒贬不一。其实对于CoCo这个超级电影迷来说，能知道有人在为中国电影的事业尽自己的力，就很欣慰了。尽管目前的中国影视还略显幼稚，但只要有人去做，就有人去感受，也就有发展的空间和可能。太多的影人在名利双收时却很少会想到真正为中国电影做些什么，从这一点来说，就很喜欢杨紫琼。由此想到国产共享软件，很多人都在默默地奋斗，真正成功的却并不多见，但只要用心做到更好，本身你就是最棒的，有句话说得好："只要是金子，就会有闪光的那一天"。

PDF转换通——PDFTools for Windows

□版本：V1.3　　□大小：1 325kB
□授权：共享软件　　□作者：pdfimage
□平台：Win9X/2000/NT/XP　　□主页：http://www.pdfimage.com/
□下载：http://jsdown.skycn.net/down/pdftools_setup.exe

说明： PDFTools for Windows是一款PDF转换和处理工具的软件，支持PDF 1.4协议（Acrobat 5.0支持）。软件集成了PDF2HTM、PDF2TXT、PDF2BMP、PDF2TXTOCR等诸多功能，是你PDF处理的最佳助手：PDF2HTM支持PDF到HTM文档的批量处理，新版本中生成的HTML文件更加精简；PDF2TXT支持PDF到TXT文档的批量处理，生成的TXT文档可保留原文档的格式，便于检索和入库，新版本支持日文、BIG5码的抽取及Unicode编码的转化；PDF2BMP支持PDF到BMP图像的批量处理；PDF2TXTOCR具有超强的PDF到TXT文档的批量处理功能，支持任何PDF文档的文本抽取，再不用因为无法复制PDF的文本内容而烦恼了。在使用过程中CoCo发现PDF转换成HTML的效果，和使用Acrobat来阅读的效果完全一样。注册版中去掉了不少限制，只是价格稍微要贵一些:)。

笔者点评： 将一篇PDF文档给没有装Acrobat Reader的用户使用是很麻烦的事，使用PDFTools将它转换成各种不同的标准格式可解决这个问题。在作者的主页上我们还可看到更多的PDF工具，如将HTML、BMP和TIFF文件转换成PDF文件的工具，你可利用它做一个属于自己的PDF相册，网站上还提供PDF的SDK开发包，呵呵，俨然是一个PDF"专业户"了:)。

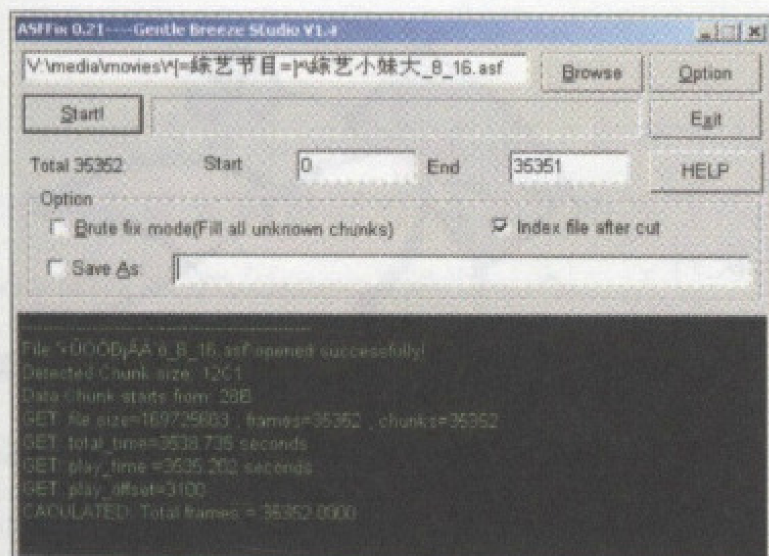


PDF转换通

流媒体照样编辑——微风WMV、ASF流媒体工具包

□版本：V1.4　　□大小：448kB
□授权：免费软件　　□作者：master@gentle-breeze.com
□平台：Win9X/2000/NT/XP　　□主页：http://www.gentle-breeze.com/
□下载：http://lndown.skycn.net/down/zaf.exe

说明： 当前最流行的流媒体格式要算Real公司的RM和微软公司的ASF/WMV了，二者似乎竞争得相当激烈，两大公司都对格式采取"封闭"措施，基本上都是"只进不出"。相比之下，Real格式还可使用Real Producer plus截取，而WMV、ASF格式的文件简直就没有办法动一根汗毛！当你试图用视频编辑工具打开它们时，就会看到一些警告信息，说明ASF格式受到了专利保护，不开放源代码，不允许一般用户进行编辑。一些爱好自由、技术精湛的专家为打破这个壁垒付出了艰苦努力，他们不仅要对付技术封锁，更要小心应付技术霸权。比如著名的DVD转储格式DivX3.11、流媒体下载工具StreamBox就是在这种情形下诞生，微风流媒体工具包亦是其中的一款优秀作品，使用它可很方便地对微软的流媒体文件进行截取、分割、修复、索引和寻迹。软件包含两个构件：ASFFIX和GBSINDEX，前者是WMV、ASF流媒体文件的切割、修复器，该构件是自由发布的，包含源程序，后者则是文件索引、寻迹器，为免费发布。

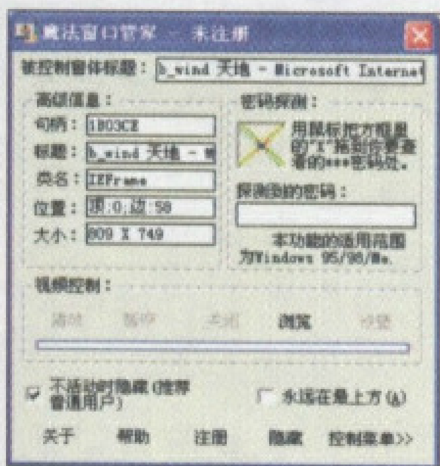


微风WMV、ASF流媒体工具包

笔者点评： 有人倡导公开源代码，自然也有人打着反对的旗帜，特别是那些在技术上占优势地位的大公司和企业，他们害怕给自己的技术和产品带来威胁。但互联网是开放的和共享的环境，只要有需求，就能找到实现的办法。没有钱买微软服务器软件，我们可使用Linux，没有ASP我们同样可以使用免费的PHP，只要共享和奉献的精神一直存在，互联网就能一直带给我们惊喜。

Windows的哈利波特——魔法窗口管家

□版本：V3.1.9652 □大小：256kB
□授权：共享软件 □作者：吴冀卿
□平台：Win9X/2000/XP □主页：http://mnwjq.126.com/
□下载：http://cndxx.myrice.com/mnwjq/soft/windowmaster31.zip

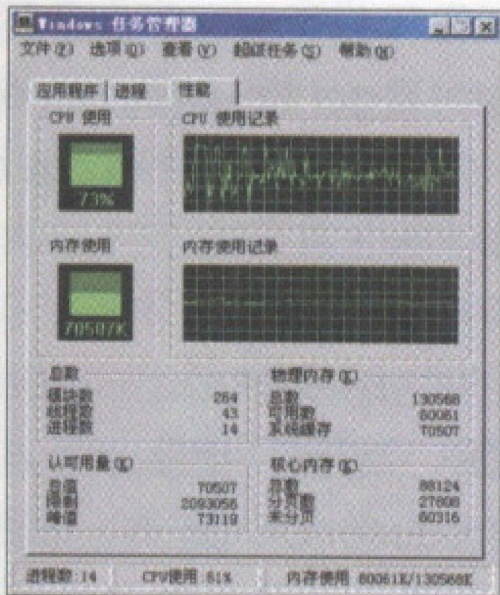


说明：一款对Windows应用程序窗口进行控制的系统加强工具，十分小巧，且集成了许多小软件的功能。在新的3.1版中，将所有操作置于活动窗口的标题栏中，操作更简单、快捷。软件可将一个应用窗口进行最大化、最小化、关闭以及设置为在最前面操作；对窗口的外观也可进行设置，如将窗口设置成不规则形状或半透明（工具栏）；可去掉Windows 98桌面图标下的色块，设置图标透明；可显示光驱状态/光驱软开关，以及获取*型密码，在任何窗口上播放视频文件等。新增加的“所有项目可用”功能，可解除某些网站对你的IE的限制（或类似情况）。另外，软件还加入了“监视窗口”功能，可轻松地自动关掉你所不想见到的任何窗口（如网站广告等）。新版本重新编写了内核，占用的系统资源更少。

笔者点评：一个系统小工具的集合，提供了一些很有意思的小功能，对于需要进行控制的窗口，魔法管家会在窗口的标题栏上添加快捷按钮，很酷的感觉。但一些小功能的作用感觉不是太大，希望在软件的新版本中加强实用性。

Win9X下的超强管理器——aTaskManager任务管理器

□版本：V1.0 Build 638 □大小：251kB
□授权：共享软件 □作者：李琳
□平台：Win95/98/Me □主页：http://www.goldlimit.com/
□下载：http://www.goldlimit.com/product/taskmgr10cn.exe



说明：aTaskManager是一个性能监视和调整软件，它采集计算机的实时性能信息，并通过数据图表和报告的形式反馈给用户。帮助用户控制和设置计算机性能，将只有WinNT以上操作系统才有的一些系统功能放到了Win98中。它的功能极像WinNT上的任务管理器，同时它还有很多特色是后者所不具备的。软件的外观模仿了WinNT的任务管理器，方便用户使用；提供了CPU和内存的使用效率图，实时了解计算机的状态；可查看每一个进程的相关信息，允许设置窗口等级，可将任何线程的优先级设为顶级或一般，具有完善的进程调整操作；提供电脑锁、快速接管等超级任务。软件可与同样是该作者所开发的Hickwall啄木鸟软件调试器协同工作。

共享软件更新快报



最近CoCo收到不少读者的意见，指出《中国共享软件》栏目每月更新不同的共享软件，是不是以前介绍过的那些优秀国产软件的更新信息也能让读者在第一时间知道呢？OK，从本期开始，CoCo会向大家介绍那些经典优秀共享软件的更新信息，使我们栏目在关注新软件的同时也能为喜欢经典软件的老主顾提供方便。闲话少说，来看软件：

友情强档6.80 XP：

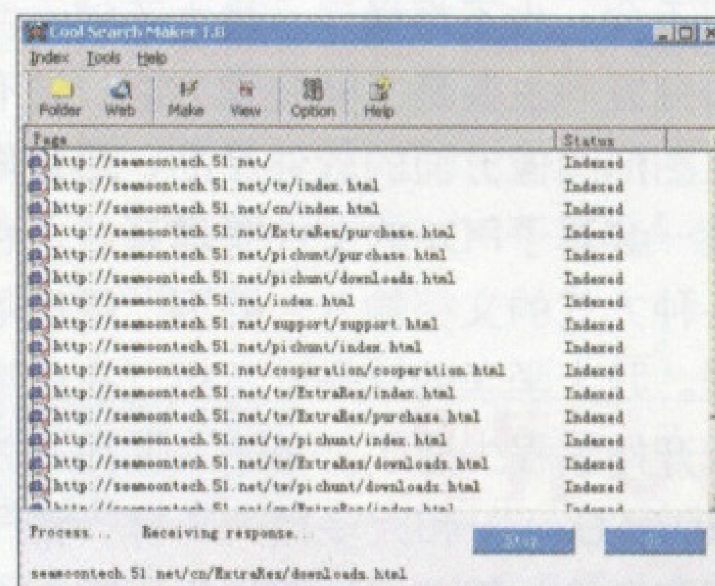
优秀的个人信息综合管理软件，所有友情强档的用户可到http://www.winpim.com/chs/download.htm下载升级。新版本为微软的WinXP作了优化，增加了WinXP风格的全彩图标，整体界面的美观性得到很大改善；增加了分页显示多篇日记的功能，增加了日记标题，预览了每月全部日记；预支持移动存储设备上直接运行友情强档，做到个人移动随身带。

笔者点评： 不知道为什么，现在都是XP时代了，还有大量的电脑用户抱住自己的Win98不放，CoCo不止一次苦口婆心地劝他们安装XP，得到的回答都是摇头，只好戏称他们为“新技术恐惧症”。不过也没什么，有了如此多的软件开发者，Win98也能实现XP才有的高级功能。希望aTaskManager能让你在使用Win9X/Me时也像CoCo使用WinXP一样得心应手:)。

网站引擎生成器——Cool Search Maker

- □版本：V1.50
- □大小：593kB
- □授权：共享软件
- □作者：support@seamoontech.com
- □平台：Win9X/2000/NT/XP
- □主页：http://www.seamoontech.com/
- □下载：http://lndown.skycn.net/down/SearchMakerSetup.exe

说明： Cool Search Maker可为你的网站自动生成一个站内搜索引擎。在很多情况下，我们申请的个人主页空间的使用方式都有一定限制，很多功能无法用脚本程序和数据库实现，例如对整个网站进行搜索以及论坛、聊天室等功能就是如此。从另外一个方面说，很多人访问网站只是为了得到其中一部分信息而不想全部浏览完你的网站。如果让你的访问者逐页寻找这小部分信息，无疑会有一部分人失去耐心而转向别处。Cool Search Maker就是为解决这个问题而设计。只需简单的几步操作，它就能快速地索引整个网站并自动生成一个高效的搜索引擎，生成后的引擎整合在一个网页文件中，把它加入到你的网站中即可。软件支持自定义模板，可生成具有自己风格的搜索页面；允许自定义搜索结果的输出格式，可为本地文本文件生成搜索引擎以便于查询。



笔者点评： 不是每个网站站长都是程序员，但一些网站所需要的高级功能就非得编写页面脚本程序不可，当然互联网上也有很多免费的网站程序下载，前提是你的服务器必须支持程序所需的服务器条件。Cool Search Maker提供了一个很妙的想法，先在本地对文件生成HTML索引，生成一个引擎，然后再传到服务器上供用户使用，使得很多受限制的服务器也能支持搜索功能。总有人写出程序帮我们的忙，不是吗:)?

MyBase V4.64：

优秀的文档管理工具，新版本增加了直接将文件导入成节点功能；增加了节点图标子系统，允许为节点进行图标设置；对加密的文档进行了标识；增强了模板页面格式化和查看纯文本文件的功能；修正了老版本的一些BUG。下载：http://www.wjjsoft.com/download.html

FoxMail 4.2：

在国内广泛使用的邮件客户端软件。新版本增加功能：收发HotMail/MSN邮箱邮件；邮件阅读收条；支持代理服务器设置；增强了地址簿导入功能，导入时，可选择替换或插入相同名称的卡片；自动发送自动回复邮件。下载：http://fox.foxmail.com.cn/download.htm



Flash Soft Manager 1.15：

方便管理硬盘软件的小工具，新版本根据网友需要增加绝对和相对路径的处理方式。为了让用户可将软件和程序导到CDR上进行备份，软件新增加了一些设置。下载：http://www.acwind.com/hysoft/dfbox/chinese/index.htm

以魔幻的色彩看透文档图像

——访魔镜软件工作室薛衡

薛衡（以下简称薛），共享软件PDFTools for Windows的作者，今年26岁，目前在一家中外合资的软件公司工作，使用Visual C++进行软件开发，爱好不多，无论工作时间还是业余时间，都在写程序，这一点和大多软件开发人员很相似。CoCo注意到他是因为PDFTools的注册版收费定价比一般共享软件的要偏高，通过E-mail，CoCo采访到了这位软件作者，让大家了解这些程序员们的开发方向、理想和奋斗目标。

CoCo：业余爱好都是在写程序？CoCo可是在编程之余最喜欢看美国大片了:)，最近在忙些什么呢？

薛：我每天至少有14个小时是同计算机一起度过的，由于工作忙的缘故，别的语言（如VB、Delphi等）我一点都不会，也不想学了，精力不够。我的研究方向主要是文档处理方面，还有一些图形图像方面的软件产品，最近做的是一套基于PDF的文件管理系统，包括各种方式的文档输入、处理、输出等过程。我大学学的就是计算机，在校期间就开始编程生涯了。第一次使用的就是Visual C++，和大多数人一样，第一次看到自己的想法在计算机中实现，非常高兴，从此，一发不可收拾。

CoCo：是什么时候开始开发PDFTools的呢？当时的灵感是怎么来的？为什么会选择此类软件作为开发的项目？

薛：我是2001年初开始开发PDFTools的，当时我在网上发布了一个名为“图像魔镜”的软件，同时也发布了一个PDF2TXT的初级版本，没想到PDF2TXT居然比“图像魔镜”受欢迎得多，慢慢地，我就逐渐将PDFTools这款软件做了起来。

CoCo：为什么将你们的工作室名字称为魔镜软件工作室(Magic Mirror Studio)？是一个人还是一个团队进行开发的？如果是团队的话，请介绍一下你们的团队好吗？还有，能对你们工作室的产品、发展方向作一个概述吗？

薛：魔镜软件工作室的名字是由“图像魔镜”这款软件而来，希望能以魔幻的色彩看透一切文档图像。我现在有一个开发团队，主要从事文档、图像方面的软件开发，如文档压缩、文档转换、文档发布等方面的软件开发，现有的产品包括：图像魔镜、PDFTools、PDF Creater、PDF开发组件、Image-X-exchange等。

CoCo：一群人为了共同的理想走到一起来奋斗，无论在什么时候听起来都是那么令人振奋，CoCo的理想就是以后能与一个团队合作进行开发。市面上有很多PDF格式的文档，但处理PDF格式的软件却不是很常见，是不是从事这方面的开发具有一定难度？

薛：PDF是一种比较麻烦的文档格式，其内部结构非常复杂。和目前市面上的PDF处理软件相比，我们的主要优势在于：产品功能非常全面，用户想到的功能，我们基本都可实现，对于中文的处理，更是我们的特长。PDF在国外已有多年的发展了，国外的PDF方面的软件已非常普及，功能也都非常强大，但对于中文的处理，都或多或少有些不足。PDF和其它各种文档格式相比，有着无与伦比的优越性，它在文档压缩、跨平台、版权加密、版面保留等方面首屈一指。目前PDF在国内的用户也日趋增长，这是一个大的趋势，因此我们的前景也比较看好。

CoCo：我们首先注意到您是因为发现您的软件定价比较高:)，请问为什么要采取此种价格战略？

薛：国产共享软件的确很难收费，PDFTools倒还可以，偶尔能卖一些，主要是单位客户，我的精力有限，也没时间去向个人用户收费，因此将价格定位到一般企业可以接受的程度，就目前情况来看，我觉得还可以。也许过些时间，我将PDFTools完全免费出去，以更好地促进PDF在国内的应用。

CoCo：国内帮助共享软件作者进行收费，减少他们的麻烦的网站正在兴起，最著名的要算www.softreg.com了，希望这样的代理机构越多越好。那么开发的过程中如何寻找相关的PDF文档资料？

薛：PDF技术本身有很多技术机密，Adobe公司也没有完全公开，这种情况下，一般只能自己多查资料，想办法解决，国外有很多这种论坛，也可帮助解决一些难题。PDFTools的早期版本基本功能都已具备，新版本主要是在易用性、健全性和辅助功能方面有很多增强。国内的软件开发作者一般来说发展都比较艰难，周围的环境很大程度上阻碍了自己的发展，这一点和国外有些不同，因此国内的软件作者如果想要发展，需要面临的难度将会更大。从我自身的经验来看，我觉得有几点比较重要：1.产品的定位一定要准；2.一旦确定了目标，就要全身心地投入，非常认真、努力地去做想要做的事情，这样才有可能成功。最后的成品是一点一点积累起来的，只要努力了，肯定会有收获的，做任何事情都是一样，软件也不例外。我觉得自己还算是比较幸运的，从软件的定位到发展走的弯路是相对较少的。

CoCo：采访了很多作者，大家除了开技术问题外，对发展以及销售方面的见解比较相似，希望除了研究技术外，多注意市场。主要是进行定位，CoCo也是一个共享软件程序员，但一直找不出应该开发什么类型的软件，定位太重要了。

薛：对。

CoCo：感谢接受我们的采访，预祝软件越做越好。

业界动态

Flash Communication Server MX全新发布

对Macromedia产品的个人用户而言，Flash Communication Server MX可能会显得有些陌生。它与Macromedia MX家族产品协同工作，其目的是提供一个平台，在此平台上，能够开发出基于多媒体交互的网络程序，并能帮助用户实现更有效的远程交流。



Flash Communication Server MX采用Flash Player作为其客户端程序。由于其采取自行设计的流媒体进行数据传输，交流双方能够边下载边观看交互内容。目前支持的交互内容包括文本、声频与视频等多种形式，同时由于软件支持多通道、多用户访问，故其应用范围非常广泛。软件整合了诸如共享白板、网络会议室等实时交互功能，使得用户能够作到实时的数据共享。最后由于软件提供开发平台，用户可轻松开发出具有多种功能的网络应用程序。

试用版下载页面： http://www.macromedia.com/software/flashcom/download/

LeapFTP新版修复了更多Bug

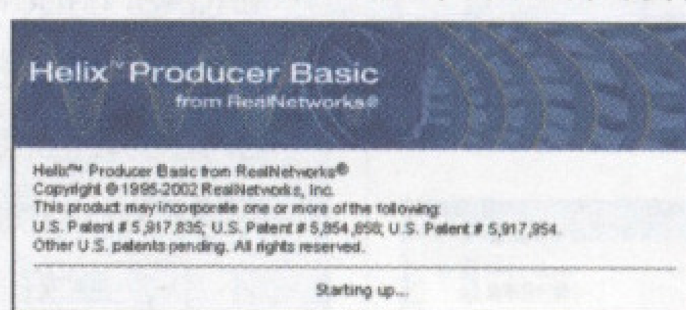
大名鼎鼎的FTP工具LeapFTP推出最新版2.7.3，主要更新如下：

修复缺省编辑器和扩展编辑器中“编辑”偶尔出错的问题；修复了重新定位Windows大小时程序死锁的问题；修复了剪贴板在LeapFTP运行时不能正常工作的问题；修复了上载时满足“如果小于文件大小，即重新开始”条件时偶尔会出现停止的问题；修复了在传输未完的情况下关闭主界面，系统托盘图标依然显示的问题；修复了拷贝链接时，用默认端口21取代当前实际端口的问题。

下载地址： ftp://ftp.leapware.com/pub/lftp273.exe

Real推出Helix Producer

Helix Producer是Realnetworks全新改写代码的图形化专业流媒体文件制作工具。利用它，你可轻松地实现从RealAudio 8、RealAudio 9文件格式到实时文件的转换，转换后的文件更加适合实时观看、在线广播和下载。其基于Realnetworks改写的核心代码，提供简单、高效的界面操作。



主要新特性如下：

支持RealVideo 9，在相同的质量下，性能比RealVideo 8提高80%；RealAudio Surround，内嵌Surround音效，以后Rm也能有立体环绕音效了；GUI易操作界面；解码输出的多目标实现支持，可边解码边上传至媒体服务器，提高了操作的效率和柔韧性；Firewire(IEEE 1394)支持。

下载地址： http://207.188.7.150/22ae73b1c832cd921305/encoder/Helix_Producer_Basic_9_Setup.exe

Macromedia Flash Communication Server MX发布会专访

业界专访

继本年度6月21日产品技术研讨会之后，Macromedia又于8月16日再次主办Flash Communication Server MX新品发布会。前后两次会议相隔不到两个月，这引起业界的很大关注。是否Macromedia会有全新技术的发布，抑或有全新的产品战略，值得如此频繁地向外界发出信号？带着这样的问题，本刊对Macromedia公司大中华区总经理马俊强先生、产品销售工程师伦永新先生进行了专访。（6月21日的相关专访请参看本刊第14期）

大众软件： 马先生你好，贵公司的产品一直给人一种为专业人士提供专业设计的专业软件，但从此次新产品的设计和功能来看，我们感觉其用户已扩大到企业和大众的应用，这是否意味着贵公司会有新战略的推行？如果是，可否认为Macromedia在当初推广其Flash格式时，就设想现在的新战略？

马俊强： 此次新品的发布是Macromedia应对市场压力的对策。以往产品的市场销售量并不是太大，而Flash Communication Server MX是在收购软件公司Allaire并整合其技术优势的基础上开发出来的。从其功能上来看，当然意味着公司在市场方面要设计新的战略，但其实我们更以为这是一种解决方案的推广，而不简单将其看作是推广一款新产品。Flash格式的推广确实是为新产品的应用与推广奠定了良好的基础，但也不能认为这是我们在当初推广Flash时就想到了今天的战略，事实上Flash Communications Server MX集合了我们多款产品的技术和优势。

大众软件： Flash Communication Server MX是否可以看成是MSN、NetMeeting和Windows Media Player三者功能的整合？如果是这样，那此产品的优势在什么地方？

伦永新： 正如你所说的那样，新产品确实可以看作是三者的合成版，但绝对也不是简单的合成，实际上里面是加入公司以前很多产品的技术。现在很多的用户都喜欢“一站购齐”，而MCS现在应当是第一款将这三者功能整合在一起的产品，这也许是我们最大的优势。另外MCS的客户端相当简单，如果仅是作为信息的接收者，只要机器中装有Flash Player就可以。还有一个优势就是我们将开发平台完全提供给用户，这是别的公司很难做到的。

大众软件： 新产品对3项功能的整合，很容易让人联想到微软的.net战略，两者应当是有较强的竞争性。我们也发现当初Macromedia在微软的IE较高版本中捆绑了其Flash Player，可以说当时是非常好的合作伙伴。但次此Flash Communication Server MX的发布，是否会引起你们和微软关系的变化呢？

马俊强： 谈到和微软的关系，这个问题比较敏感（笑）。实际上Macromedia公司与微软的关系向来既有配合又有竞争。此次MCS的发布，我们也难以判断微软.net战略的反应策略。但目前我们的产品以企业用户为主，而不是开发一种大众的通用式工具软件，从这一方面讲，可能与微软的竞争并会不那么明显。

Windows Media Player 9.0 新鲜试用

■广东 欧子强



最近，微软公司发布了新一代的媒体产品Windows Media Player 9.0 Series（以下简称WMP9）的测试版本，开发时的代号为Corona。这个Corona是微软公司定为第三代的Windows Media技术，将被捆绑到Windows .NET Server的Windows Media Services中。“Powering the Next Wave of Digital Media”是微软为其设计的广告词，意即致力推动数字媒体的持续发展。该版本提供了免费的独立安装包，大家可去http://www8.pconline.com.cn/download/download.phtml?id=96312下载，目前的最新版本号是2798，名称为mpsetup.2798.exe，大小11 923kB。呵呵，看来这个WMP9个头也不小，幸好有ADSL帮忙很快就把其拉到硬盘上了，拨号的朋友不要向我扔臭鸡蛋喔^-^。不过需要注意的是目前只有英文版本，并且微软提醒最好是在WinXP下安装，但笔者发现安装在较低版本的系统中软件仍能正常运行。好了，废话少说，来看看这个新版本的WMP9有什么新鲜的地方。

WMP9的安装和界面

WMP9的安装界面和7.0以后的版本很相似（图1），完全安装大约需要26MB空间。我在WinXP的家用中文版下选择了完全安装，之后发现它覆盖了XP自带的WMP8中文版，打开Media Player果然是全英文界面（图2）。从其版权声明中可看出版本号是9.00.00.2798，安装后桌面会出现“For Testing purposes only，Build 2798”的字样，不难猜出这并不是正式发售的版本。WMP9和WMP8的界面基本一样，不过换成了很有时代感的金属银色皮肤。仔细一看，发现最大的改动是WMP9在基础用户界面上添加了“SERVICES”选项，此外还新添了最小化功能，可在任务栏中进行简单的控制。

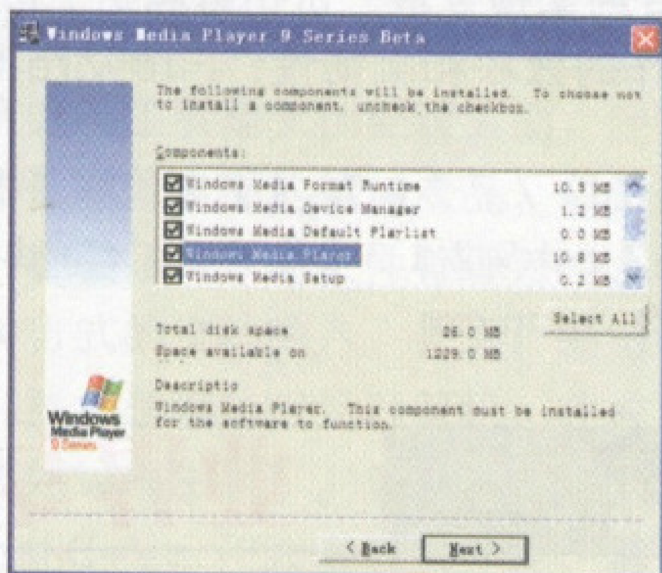


图1



图2

WMP9所采用的新技术

WMP9系列采用了众多新技术，将在很大程度上改变用户在各种领域的多媒体视听概念，进一步迎合时代潮流。WMP9在旧版本的基础上改进了Windows Media Video（WMV）视频解码，并增加了一个完全不同的Windows Media Audio PRO（WMA PRO）音频解码。改进的WMV解码器与先前版本产品相比，在性能方面提高了20%以上，可提供相当于高清晰度电视质量的画面；播放时间相同的文件，其大小只有现在DVD格式文件的一半。而全新的专业WMA PRO多媒体数字信号编解码器，则首次实现了在线播放六声道环绕立体声音乐（24bit/96kHz取样率）。同时微软许诺，9.0系列在网络媒体播放方面，无论是速度还是质量都将有很大提高，并将具备应用于下一代消费类信息家电产品的能力。在播放网络上的多媒体文件时，并不是将一个文件完全下载后再进行播放，而是采取边下载边播放的方法。不过目前还没有相应的经过优化的WMA和WMV文件，所以我也无法体验这种效果了。WMP9还有一个亮点，即该系列中的视窗媒体软件开发工具——Windows Media Software Development Kit(SDK)。此工具将允许开发者或

Windows Media Player 9.0 新鲜试用

第三方能轻松使用他们熟悉的语言和语法合层数字视音频，并将其应用到各种解决方案中。该技术于今年9月4日开始公开测试，有望年终正式上市，届时盖茨将亲自在洛杉矶主持发布仪式。还提供了新的媒体服务Windows Media Server “Corona”，此项服务包括Fast Stream和Server-side Playlists两个部分。随着宽带技术的普及，个人计算机一直连在网络上成为现实，Fast Stream提供的就是“always on”（持续在线）媒体服务，它采用了一种叫“bufferless streaming”的流媒体技术，充分利用带宽，令使用者在网络满载时仍可流畅享受网上媒体资源，就如同我们今天打开电视机看电视一样。微软这一技术与宽带的结合，可为网络用户提供史无前例的在线多媒体感受。大家可在http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/demos/producer/Producer_Fast_Streaming/Fast_Streaming_files/default.htm下载专为Windows媒体播放器设计的这种解码器，观看精彩Demo。Server-side Playlists则是由相应的商业服务者提供的一种新服务，用WMP9技术开发网站的话来说就是：未来网络媒体提供商就如同今天的广播电台一样，所不同的是可提供实时交互的动态资源。

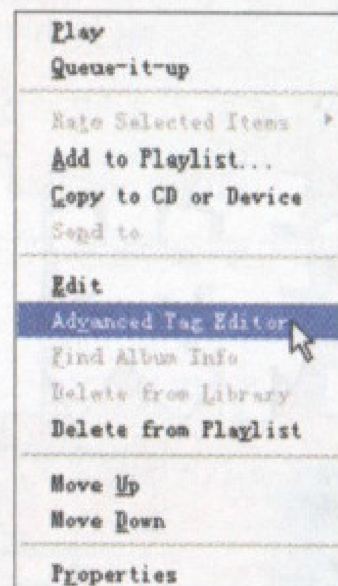


图3

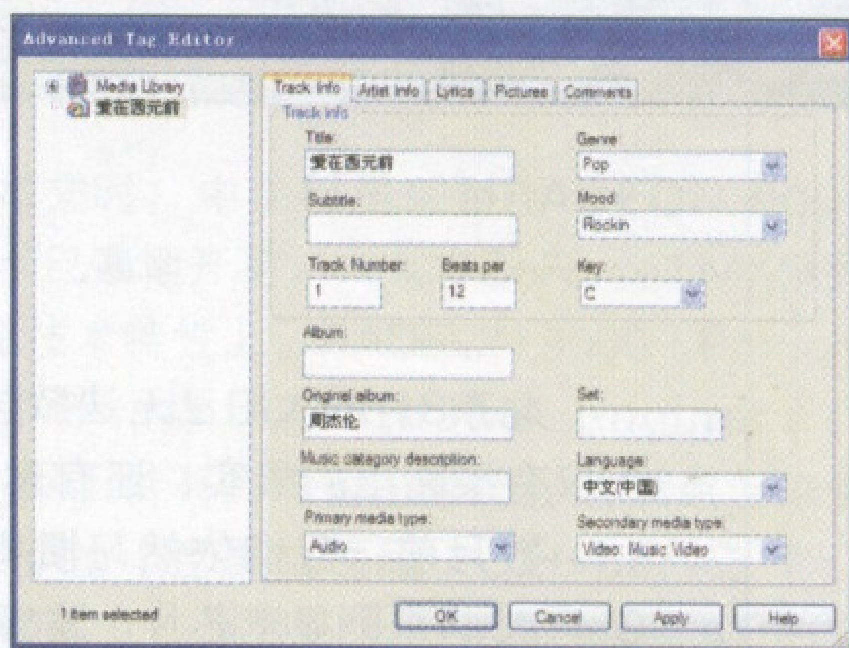


图4

WMP9的新功能试用

1.歌曲属性的高级编辑功能

很多时候我们都喜欢把自己心仪的CD压成MP3放在硬盘里听，但在播放这些MP3时，播放列表里只显示“Track XX”字样而没有歌名和歌手的信息，这是因为在压缩时没有把歌曲的属性放进去。过去我们需用Winamp逐首填写，因为低版本的WMP没有提供改写歌曲信息的功能，而在WMP9中右击歌曲名会多了一个Advanced Tag Edit选项（图3），选定后就可编辑歌曲的高级属性了。在这里我们可修改和了解几乎所有相关信息：歌曲资料、歌手资料、录制时间、歌曲语言、相关网站、歌曲备注、相关CD封面图片、歌词、工作人员列表，还有同步歌词（类似Winamp的插件歌词秀）等（图4）。

2.新的DVD解码器允许记录视频

大家都记得，WinXP诞生于反垄断的风头正劲之时，其附带的Windows Media Player 8.0为了能让WinXP逃过扼杀其它同类软件的罪名，取消了一些功能，比如录制MP3功能、播放DVD需要借助第三方解码器。现在官司尘埃落定，微软的这个WMP9中又包含了这些功能。笔者测试了一下WMP9的DVD播放功能，用的是先锋116S 16× DVD光驱，显卡是GF2MX 400，放入一张D9的光碟，系统自动调用WMP9来播放，画面质量和用PowerDVD播放不相上下，但音质则不如后者好，毕竟不是专门的DVD播放器。此外，WMP9还自带了Fraunhofer IIS MPEG Layer-3 Codec，也就是MPEG-4的解码。



图5

3.改进的插件管理

WMP9提供新的插件管理，把所有插件都集中在一起（图5），方便使用者对下载的各种插件进行管理和配置。这个WMP9的测试版本自带了两个音频DSP插件，还有几个新的可视化效果，相信正式版出来时会有更多的插件。

4.全新的视频播放模式设置和隐私选项

WMP9提供了适合播放器大小、紧贴视频、50%、100%、200%和全屏等多种视频播放模式。为保护个人隐私，WMP9在参数设置里增加了一个Privacy（隐私）标签（图6），利用其中的选项可清除播放历史列表，有效保护个人隐私。

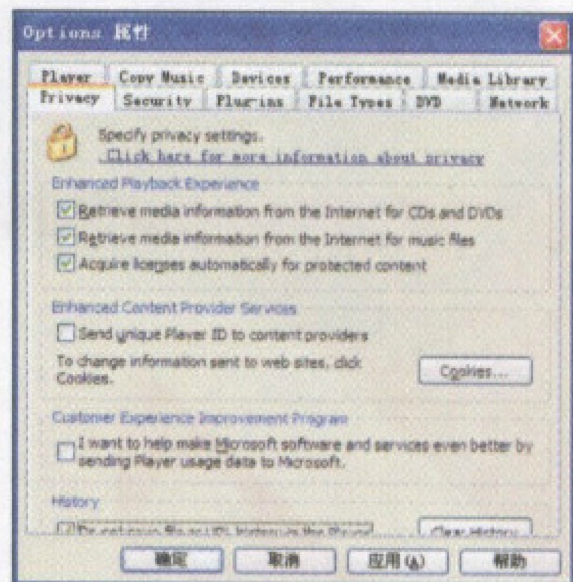


图6

编者注：作者是从WMP9 2600版本升级到2798，故和全新安装WMP9 2798版本时的情况不同，例如按后者安装的WMP9就不包括歌曲属性的高级编辑功能，请读者留意此点。

金秋的献礼 千元以下主流显卡评测

晶合实验室 别理我

前言及主流显卡简介

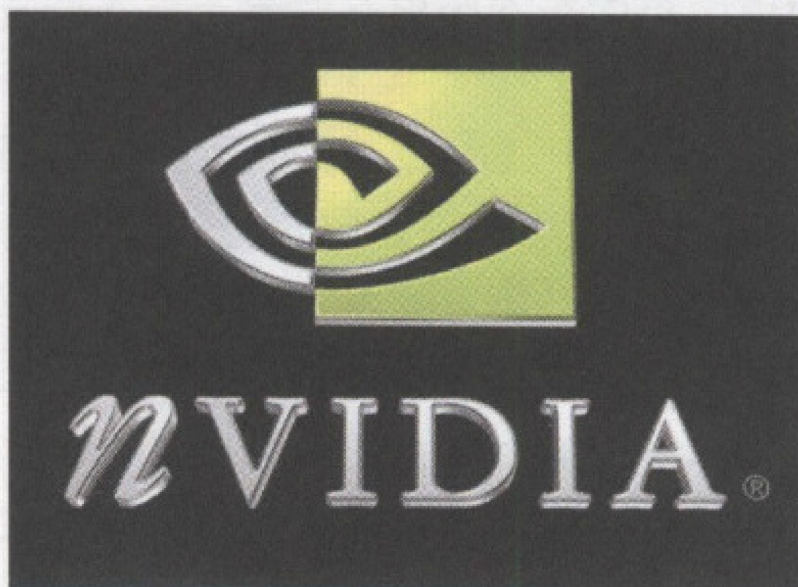
北京8月的太阳已无法掀起热浪，秋天开始向我们招手。DIY爱好者们欣喜地发现，等待他们的不仅有果园里的果实，还有琳琅满目花花绿绿的板卡产品，又是一个丰收的季节。

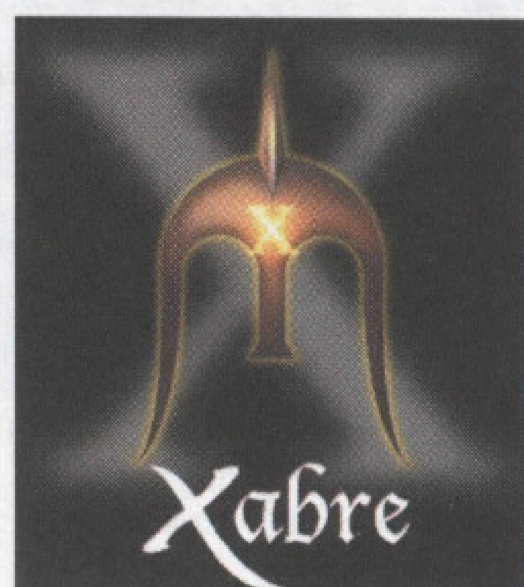
数月前，我们依然习惯将NVIDIA作为家用娱乐显卡领域的唯一领跑人，它倚仗性能强劲的GeForce4系列显示芯片，演绎着暴虐的人狼传说，让人觉得似乎没什么势力可撼动其霸主地位。然而，数月间风云突变，ATI、SiS（矽统）、Matrox、3Dlabs……如狩猎者般悄悄将NVIDIA围在中间，也许不久的将来还会有一位叫Trident（泰鼎）的猎人加入围剿的行列。暴虐的狼vs小心翼翼的猎人，不是你死就是我活，惊心动魄的战斗在这个秋季打响。

其实把ATI比作猎人并不很恰当，看看RADEON 9700，分明是三个脑袋的怪物，它胃口很大，把猎物锁定在NVIDIA狼群中那只叫GeForce4 Ti4600的最剽悍凶猛的领头狼身上。“司令下面有将军，将军下面有小兵”，领头狼后面总会跟上一群身体结实、颇有战斗力的主力部队——它们虽然不如GeForce4 Ti（NV25）那般耀眼，却承担着攻城拔寨、抢占地盘的重任，在它们脖子上挂着“GeForce4 MX（NV17）”的铭牌。当然，它们也分三六九等，“420”、“440”、“460”地位依次递增，GeForce4 Ti族中的小弟——GeForce4 Ti4200也不时窜入这一群体充当老大。GeForce4 MX440/460兄弟拥有很不错的速度和特效：高频率核心、高显存带宽、LMA II（Light Speed Memory Architecture II）光速显存控制器、Accuview AA反锯齿、增强型的NView多头显示支持、VPE-NVIDIA Video Processing Engine图像处理引擎等都是有力的武器。和前辈GeForce2 MX系列相比，GeForce4 MX系列可谓风光无限。









可惜好景不长，众多对手纷纷亮出“屠狼刀”。NVIDIA将NV17（GeForce4 MX）家族置于中端，并保持6个月优势的如意算盘基本落空。在这样的劣势下，NVIDIA不得不把GeForce4 Ti系列中的小弟Ti4200“下放”至中端偏上的位置，形势随即大变。GeForce4 Ti4200和GeForce4 MX440/460构架差异巨大，拥有和顶级的GeForce4 Ti4600完全一样的结构和功能：第二代可编程像素着色/顶点渲染引擎（nfiniteFX II Engine）使它能提供硬件DirectX 8支持，4（渲染管道）×2（每管道纹理贴图单元）的高频率核心极为强劲。这些都是GeForce4 MX440/460无法赶超的，同时也使对手很难企及。

让我们来看看围剿狼群的猎人们。第一位挑战并能撼动GeForce4 MX系列地位的，当属SiS不久前推出的Xabre系列，其惊人的DirectX和OpenGL性能表现，让当时同属中端的GeForce4 MX440、RADEON 7500异常尴尬，并导致它们的价格集体跳水。对于已淡出主流显卡市场很久的矽统来说，能有此大手笔的确令人称道，Xabre系列显卡引起了媒体的广泛关注，SiS也以发布第一块“8×8”显卡而自豪。

作为与GeForce4 MX440同价位的产品，Xabre400拥有DirectX 8.1支持，能让我们欣赏到3DMark2001中美轮美奂的“Nature（自然）”场景，同时也为最后的成绩贡献了不少得分。Xabre拥有“Pixelizer”可编程像素着色引擎，但为了节约成本，它没有集成硬件顶点渲染引擎，而是把这项工作交给CPU完成。与大多数新一代显卡相同，Xabre系列也有显存优化器，被称为FMC（Frictionless Memory Control，无摩擦内存控制器），它能通过更改写老式显存存取模式提升使用效率，虽然名字不大好听，但效果却很不错。丰富的功能需要强劲的动力，Xabre系列具有4条渲染管道，每条管道包括2个贴图单元，核心频率更是高达250MHz（Xabre400），这样的指标甚至达到了GeForce4 Ti4200的水准。写到这里，我们应该来看看AGP 8×，作为未来的接口规范，其前途是光明的，而第一个宣布支持AGP 8×的Xabre则起到了开路先锋的作用，虽然实际效果不是很突出，但依然值得赞赏。

Xabre系列带给我们惊喜，然而思维上的惯性依然让人们把目光更多地投向ATI。的确，只有像ATI这样的老牌显示芯片设计巨头，才能在高、中、低端全方位对NVIDIA施压。在NVIDIA推出GeForce4家族后，古老的RADEON 7500（RV200）和RADEON 8500（R200）显然已无法完成ATI赋予它们的使命。这时，传说中的RV250和R300不时泄漏出零星的消息，非官方的遮遮掩掩的测试成绩令ATI的Fans们兴奋不已。

在这个夏季即将结束时，ATI揭开了新一代产品的神秘面纱：代号RV250的RADEON 9000系列首先亮相，发起冲锋号角，随后的RADEON 9700（R300）也势不可挡地向冠军宝座扑去。ATI的三头怪物RADEON 9700虽然威力巨大，但和GeForce4 Ti4600一样属于旗舰产品，说实话就是撑门面的昂贵玩意儿，实际购买的用户不会很多。真正贴近普通消费者的是RADEON 9000（Pro）——我们可把它看成RADEON 8500的缩水型号（当然同时也有一定改进）。

在我们撰写本文时，中关村里采用RADEON 9000（Pro）芯片的显卡已遍地开花，大有将GeForce4 MX系列赶尽杀绝之势。在技术特性上，RADEON 9000（Pro）与RADEON 8500几乎一样，CHARISMA Enginer II、SMARTSHADER（ATI特有的可编程像素着色/顶点渲染引擎）、SmoothVison（全屏抗锯齿）、Hyper-Z II、VIDEO IMMERSION II……我们几乎有理由怀疑ATI的工程师是不是在偷懒，直接把R200（RADEON 8500）的架构照搬到RV250（RADEON 9000）身上来了。

不过，RADEON 9000（Pro）并没有照搬RADEON 8500的贴图单元设计，每个渲染管道仅有1个贴图单元（有点像GeForce256）。ATI很聪明地避免了RADEON 8500和9000的冲突，并且可以保证RADEON 9000（Pro）在大多数游戏中的速度。为保持并发扬ATI显卡在视频播放方面的优势，ATI为RADEON 9X00开发了FULLSTREAM



技术，用以改善流行的RealVideo等视频流中的马赛克现象。

在市场上，我们还可看到像GeForce3 Ti200、RADEON 7500、RADEON 8500 LE这样的“老”产品，它们的共同特点是定位比较尴尬。我们既可买到700多元的GeForce3 Ti200，也能在1200元的产品中看到它的身影，跨度之大让人不禁怀疑自己是捡了便宜还是买了次品；而RADEON 7500最多算是中低端产品。由于价格原因，我们将它们一起纳入本次评测，参加测试的产品覆盖了上面简述的几个型号，它们基本上都在550～1000元人民币之间，结合目前国内的消费水平，可归为主流产品。本文力求通过简单明了的测试结果，向大家阐述各款产品的性能高低，并结合实际给出相应推荐。

面对眼花缭乱的产品和厂家商家铺天盖地的宣传，即使是慧眼也难免有被蒙蔽的时候，下面的列表将带你走出迷雾，让你看清各款产品的真实家底。

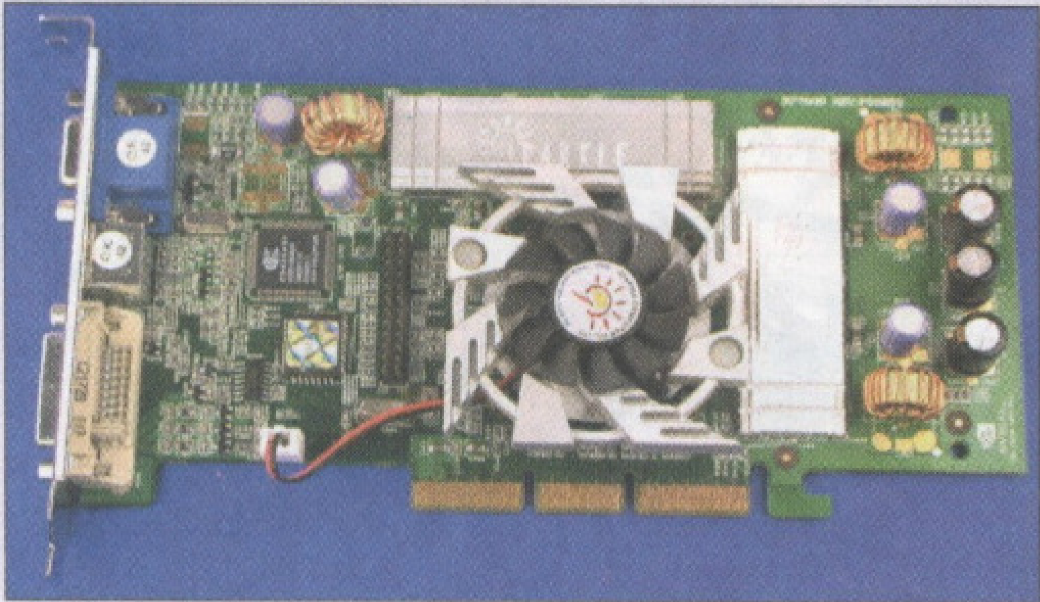
主流显卡规格表

显卡型号	RADEON 7500	RADEON 9000 Pro	RADEON 8500 LE	GeForce4 MX440	GeForce4 MX460	GeForce3 Ti200	GeForce4 Ti4200	SiS Xabre400
内核频率	290MHz	275MHz	250MHz	270MHz	300MHz	175MHz	250MHz	250MHz
渲染管道数	2	4	4	2	2	4	4	4
每管道纹理贴图单元数	3	1	2	2	2	2	2（可编程）	2
像素填充率 百万/秒	580	1100	1000	540	600	700	1000	1000
纹理填充率 百万/秒	1740	1100	2000	1080	1200	1400	2000	2000
显存频率	460MHz	550MHz	500MHz	400MHz	550MHz	400MHz	500MHz	500MHz
显存带宽	7.3GB/秒	8.8GB/秒	8.0GB/秒	6.4GB/秒	8.8GB/秒	6.4GB/秒	8.0GB/秒	8.0GB/秒
AGP支持	4X	4X	4X	4X	4X	4X	4X	8X
DirectX版本支持	7.1	8.1	8.1	7.1	7.1	8.0	8.0	8.0
顶点像素着色引擎	无	SMARTSHAD-ER	SMARTSHA-DER	无	无	nfiniteFX	nfiniteFX Ⅱ	Pixelizer
像素着色引擎版本	无	1.4	1.4	无	无	1.1	1.3	1.3
顶点渲染引擎版本	模拟	1.1	1.1	模拟	模拟	1.1	1.1	模拟
显存优化方式	Hyper-Z	Hyper-Z Ⅱ	Hyper-Z Ⅱ	LMA Ⅱ	LMA Ⅱ	LMA	LMA Ⅱ	FMC
FSAA技术	Super Sample	Smooth Vison	Smooth Vison	Accuview	Accuview	Quincunx	Accuview	Jitter-Free
支持输出方式	DVI+CRT+TV	DVI+CRT+TV	DVI+CRT+TV	DVI+CRT+TV	DVI+CRT+TV	DVI+CRT+TV	DVI+CRT+TV	DVI+CRT+TV

参测显卡产品一览

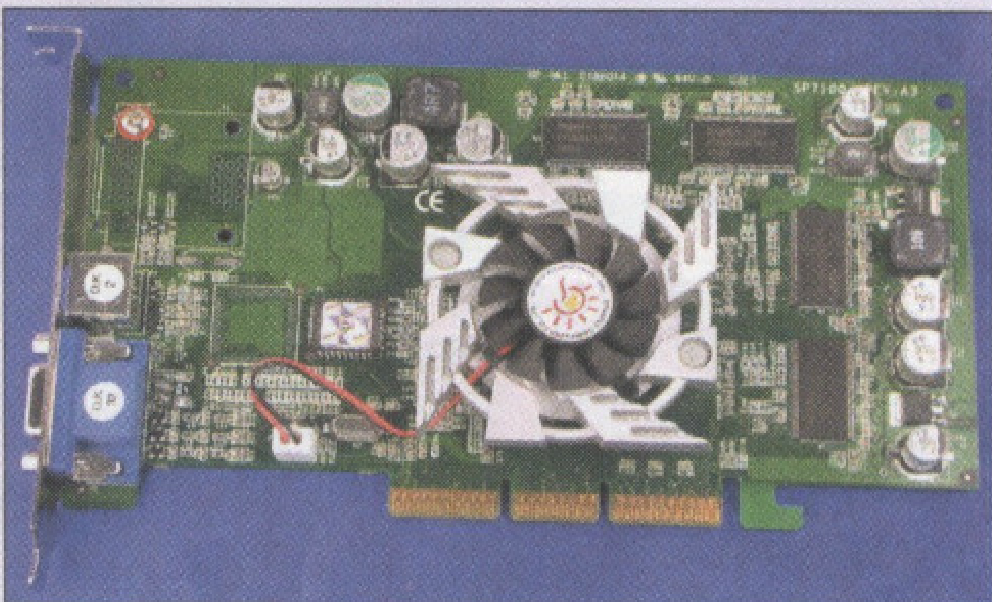
本次参测的显卡都是市场上常见的，采用上述显示芯片的中等价位产品：

旌宇钛龙Ti200 钛极王（市场参考价格：799元）

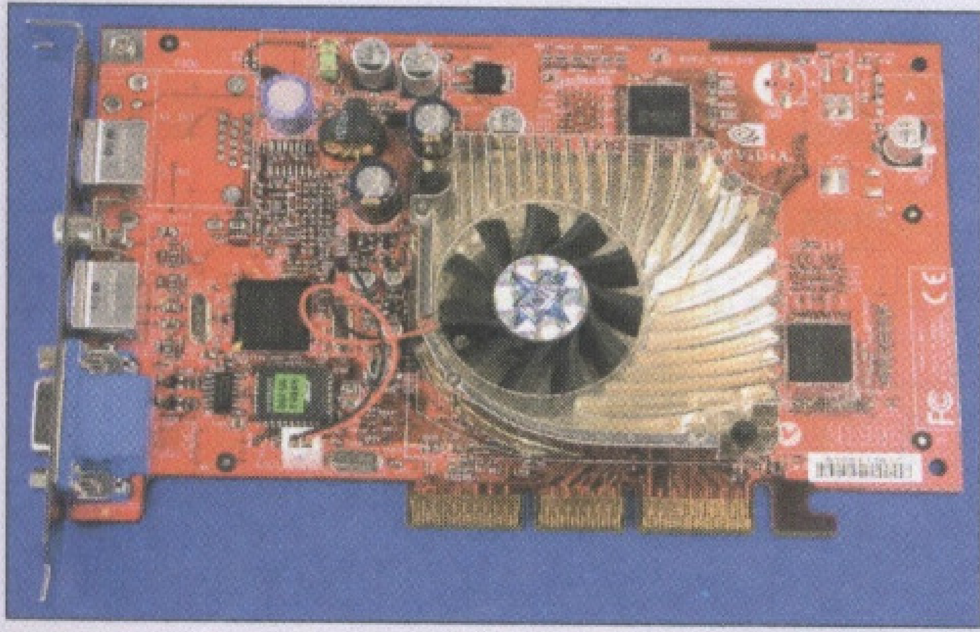


这是一款采用GeForce3 Ti200显示芯片的显卡，板载64MB 4ns DDR显存，支持DVI+CRT+TV视频输出。该卡属于较早推出的型号，做工尚可，显存上覆盖有厚厚的散热片，核心/显存频率严格按照175/400MHz标准设定。

旌宇掠夺战士 磐龙MX440（市场参考价格：599元）



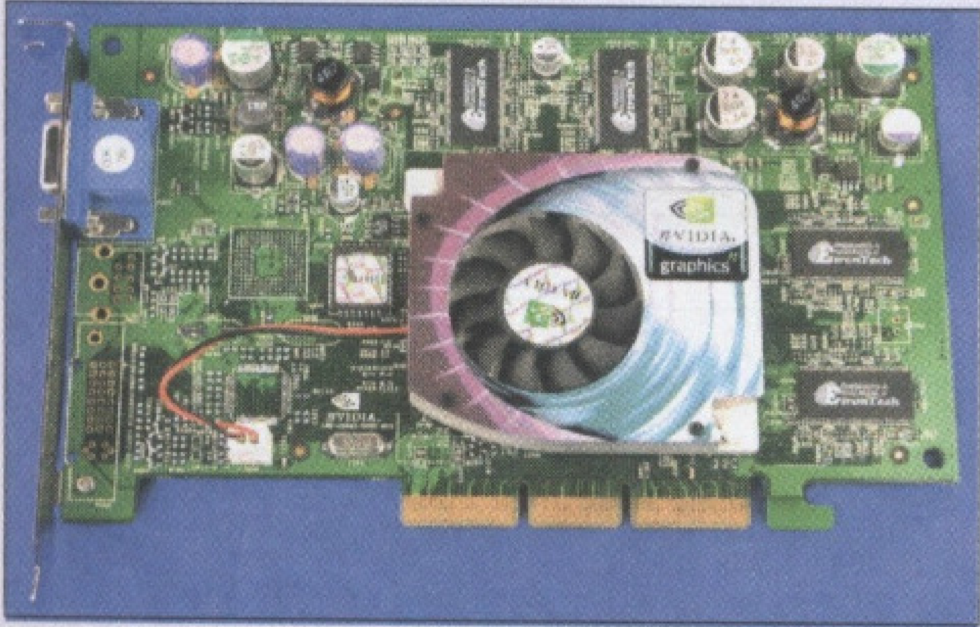
卡如其名，这是一款GeForce4 MX440显卡，板载64MB现代5ns DDR显存，支持CRT+TV输出。该卡核心/显存供电部分使用了不少贴片封装的优质铝电容，稳定性和输出品质都有保障。



微星GeForce4 MX460标准版

（标准版/Lite简化版市场参考价格：1270/849元）

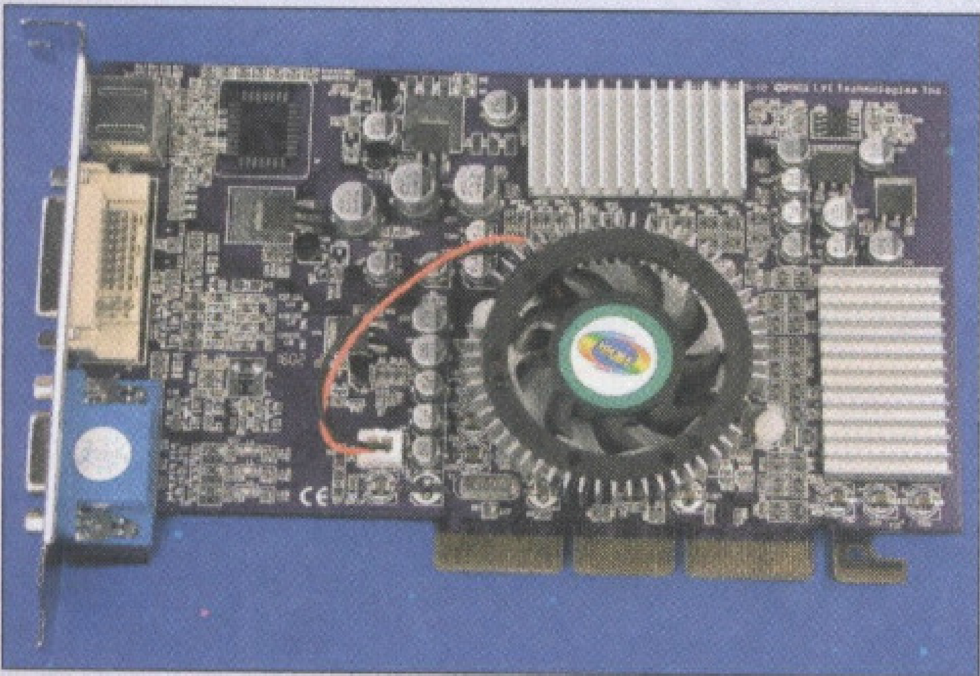
这是参测产品中惟一一款支持VIVO（Video In/Video Out）功能的显卡，精良的设计处处透出大厂风范。一般显卡仅具有视频输出功能，而微星GeForce4 MX460板载PHILIPS SAA7108E芯片，支持视频输入及输出，可完成视频采集等工作。它本身还是一块性能强劲的娱乐用显卡，显存使用高档显卡上常见的FBGA封装三星显存，速度为3.3ns。透明顶盖的散热器设计巧妙，通过风道将风引导到显存上方，能起到给显存辅助散热的作用。随卡附送了多达6张光盘，提供了大量应用软件及游戏，附加价值很高。



旌宇擒雷者 钛龙Ti4200

（市场参考价格：988元）

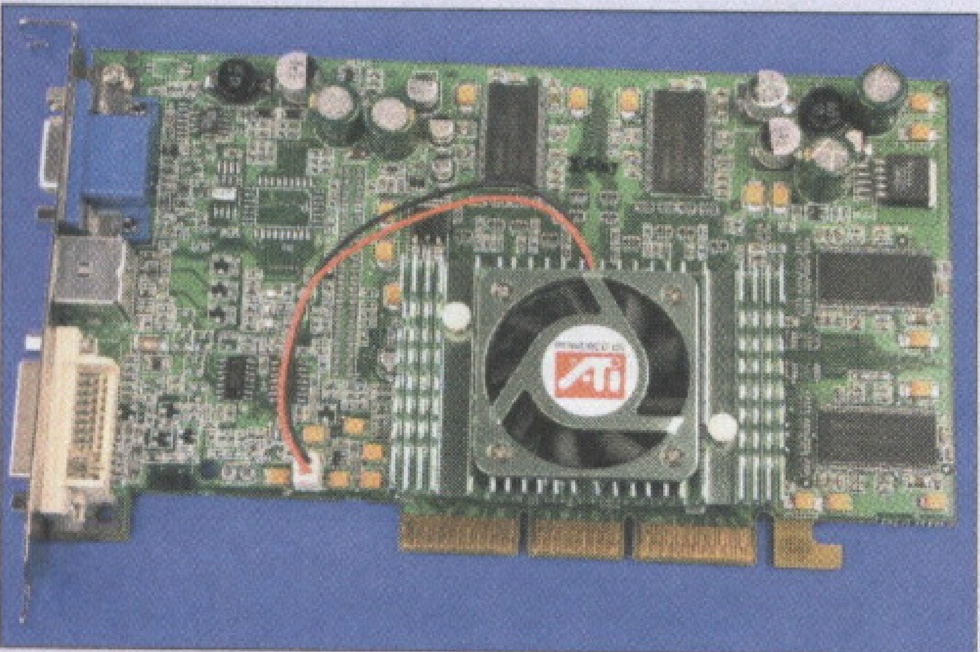
为将GeForce4 Ti4200显卡价格降至千元以下，旌宇推出了这款不带TV/DVI输出的显卡。该卡使用NVIDIA公版设计，显存使用64MB钰创（Etrontech）4ns DDR显存。作为本次测试中最高端的显卡，我们对它寄予厚望。



镭丽R Ⅱ 64DS战斗版

（市场参考价格：599元）

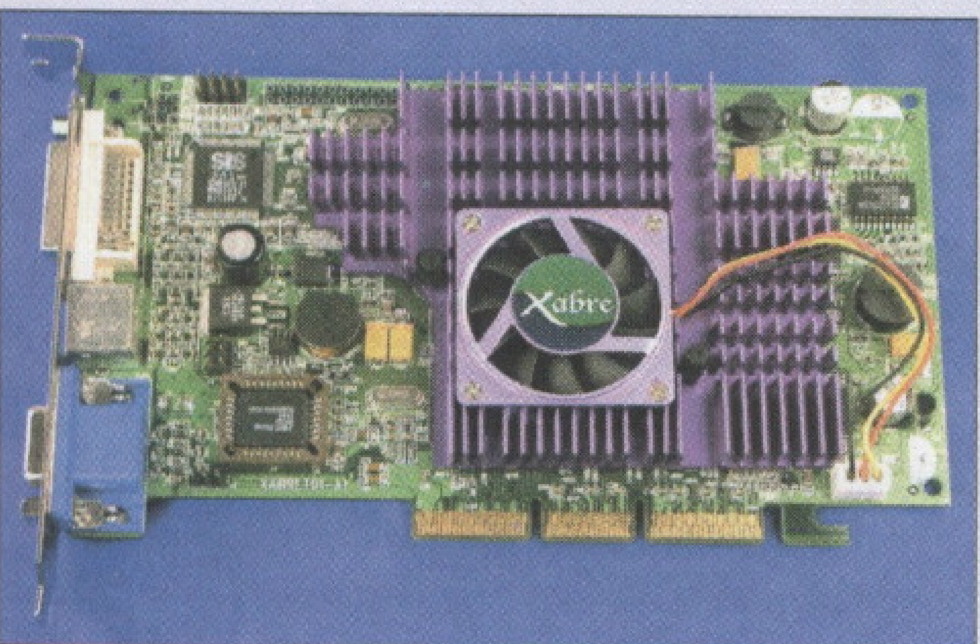
这是一款非标准版的RADEON 7500显卡，核心/显存频率为270MHz/400MHz；显卡用料很足，支持DVI+CRT+TV输出。板载64MB现代5ns DDR显存。由于这次测试需要了解标准版RADEON 7500的性能，我们不得不对它的显存进行超频，最后它很稳定地运行在270MHz/460MHz（核心/显存频率）上，繁重的测试任务中也没有出现任何错误，超频能力不错。



镭丽蓝龙9000

（市场参考价格：888元）

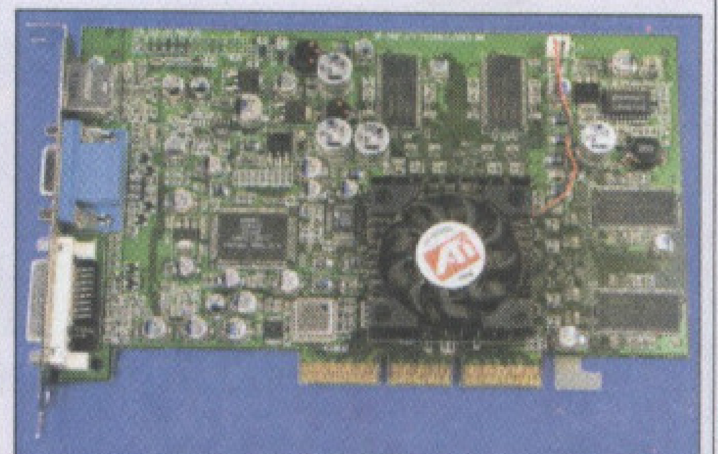
这是一款RADEON 9000 Pro显卡，核心/显存频率分别为275MHz/550MHz。刚拿到它的时候，我们甚至以为这是一块原厂的产品：不惜成本的做工、PCB板上布满钽电容……很难相信这是一款不到千元的RADEON 9000 Pro产品。



矽统公版Xabre400和ATI原厂RADEON 8500

（市场参考价格：一般品牌的Xabre400约660～800元，一般品牌的RADEON 8500 LE 约799～899元）

这两块卡都是晶合实验室的“保留样品”，作为原厂产品，做工和输出品质方面当然没话说。不过，市场上常见的第三方RADEON 8500多半是LE版本的产品，为模拟RADEON 8500 LE的性能，我们把RADEON 8500降频到250/250MHz（核心/显存）使用。



测试及结果——大家等急了吧

虽然我们常常借用“学习”的名义完成新老硬件的交接班，但不可否认，我们购买中高档显示卡的主要目的还是娱乐——玩游戏、欣赏视频等，部分用户也许会将它们应用到业余的2D图形制作、3D设计。更快的速度、更好的画质、更多的功能，是我们付出银子后所要求的回报，因此本次测试也和这三方面密切相关。

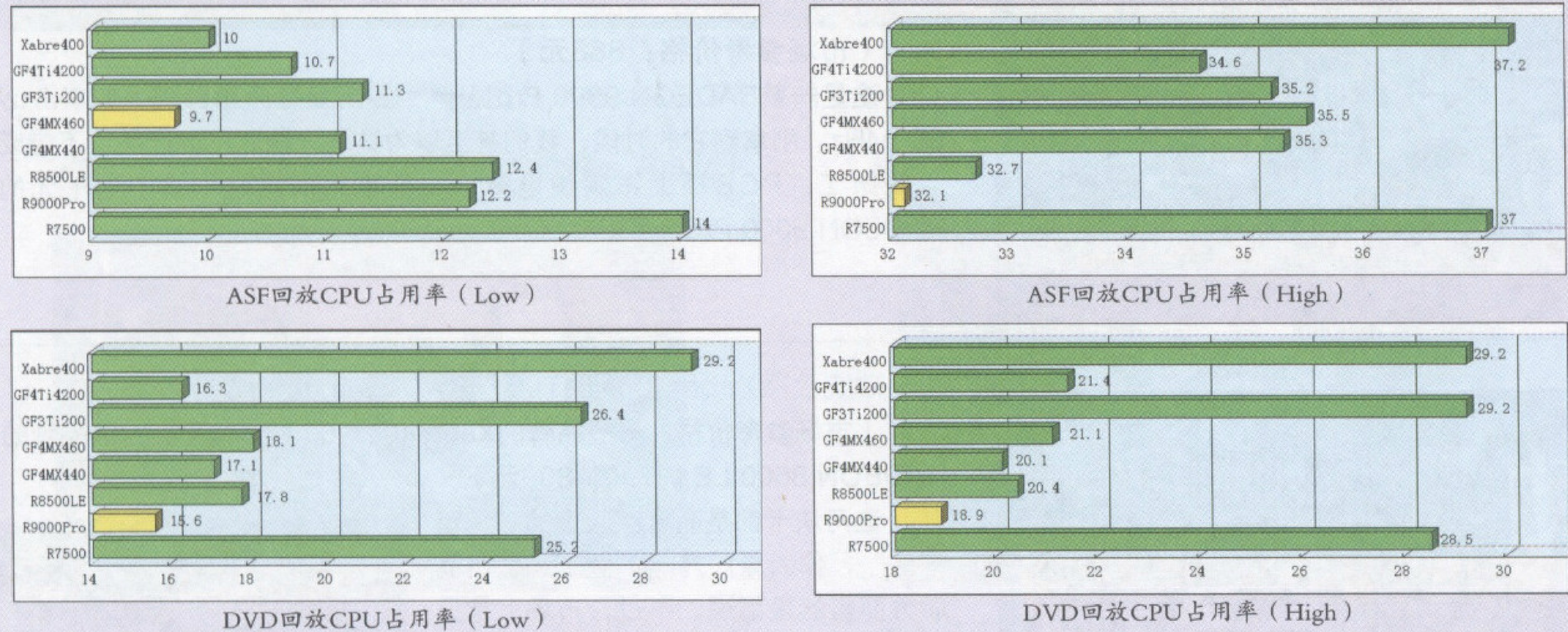
测试平台的选择颇费周折。我们本来计划使用性能处于中端、主流化的系统作为测试平台（例如AthlonXP 1800+），但考虑到近期处理器价格有大幅下调的可能，我们选择了目前较高端的Pentium 4 2.4GHz（400MHz外频）+i845E+DDR的组合；这样做的另一个好处是，高频处理器能最大限度地发挥显卡的潜力，不至于在中低分辨率下构成系统瓶颈。

驱动程序的选择同样重要。基于性能和稳定性考虑，我们尽量选择了新发布的驱动程序，而且是显示芯片厂商提供的官方正式版（大部分通过了微软WHQL认证）。

测试平台	
●处理器：	Intel Pentium 4 2.4GHz（400MHz外频）
●内存：	KingMax PC2700 DDR 256MB
●主板：	升技数码巨无霸IT7（i845E芯片组）
●操作系统：	Windows XP Professional英文版，FAT32文件系统
●驱动程序：	Intel Chipset Software Installation Utility驱动4.00.1013版
	Intel Application Accelerator（应用程序加速器）2.2 Build 2128英文版
	NVIDIA公版驱动 雷管XP 30.82（通过微软WHQL认证）
	SiS Xabre系列公版驱动3.03（通过微软WHQL认证）
	ATI显卡最新CATALYST催化剂驱动02.2官方正式版
●其他设置：	分辨率1024×768的32位色@85Hz，关闭Direct3D和OpenGL的垂直同步刷新

一、视频回放性能

视频播放是多媒体电脑在家庭中应用最广泛、最受欢迎的娱乐功能之一，目前较为典型的视频回放对象包括VCD/DVD影碟、流媒体、QuickTime视频等。在众多视频媒体中，DVD（MPEG2）凭借高质量的画面，成为家庭视听欣赏主要的选择对象。不同的显卡在DVD的回放资源占用、画面品质上有着较明显的差别。我们使用MadOnion公司推出的PC Mark 2002 Pro进行测试，它除了能对系统整体进行评估外，还能对视频流（ASF）、DVD回放性能进行测试。需要指出的是，本测试需要调用第三方播放软件的解码内核，这次我们统一安装了兼容性较好的WinDVD 4.0英文版。



ASF回放CPU占用率（Low）

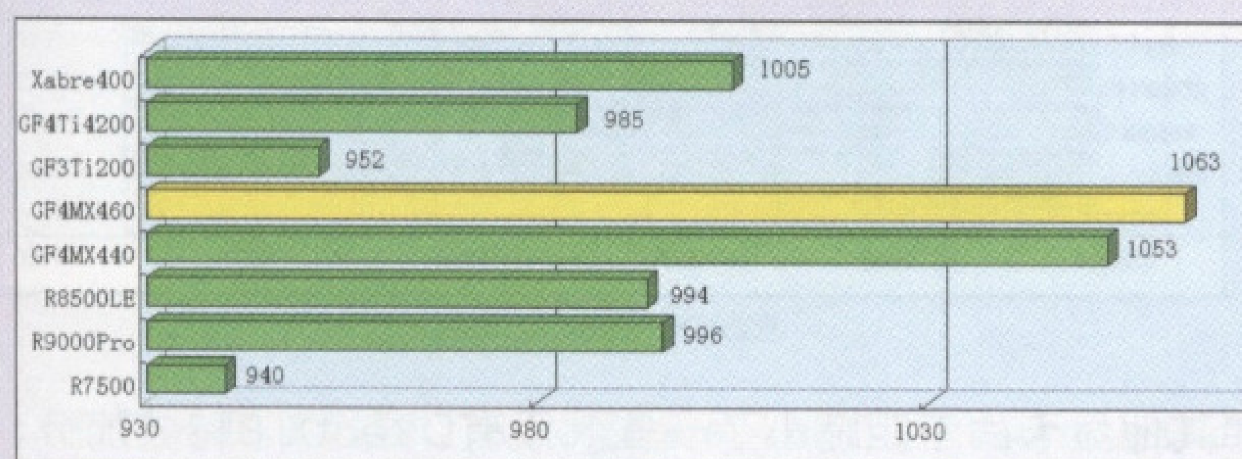
ASF回放CPU占用率（High）

DVD回放CPU占用率（Low）

DVD回放CPU占用率（High）

注：该项目用来测试显卡在视频播放时的CPU占用率（%），数值越小越好。后面的项目都是数值越大越好。

RADEON 9000 Pro表现抢眼，特别是DVD播放时资源占用相当低，GeForce4 MX460在该测试中的表现也可圈可点。



VideoMark 2000视频回放性能

VideoMark 2000是MadOnion早期推出的2D图像及视频性能测试软件，具有较高的权威性和参考价值，我们只取其“Performance”项目测试成绩。

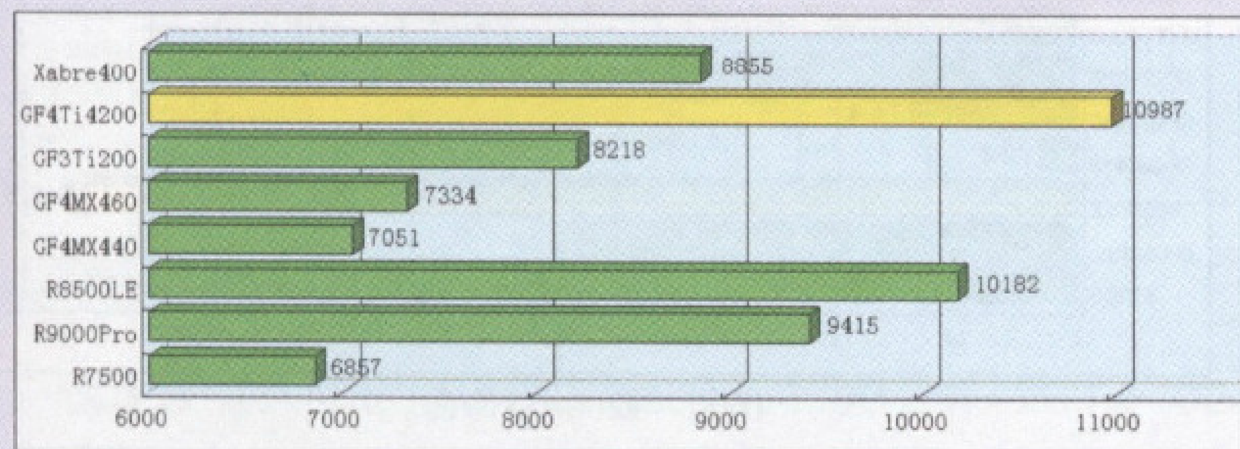
仔细观察，其实各显卡在这项测试中差距并不大，实际使用时几乎感觉不到速度上的差异。谈及画质孰优孰劣，我们的观点是“仁者见仁，智者见智”，每个人都有自己的偏好，加之难免有“我买的东西就是最好的”这样的思想作怪，因此很难得到一个完全公正的答案。曾有人提议抓取DVD画面进行画质对比，但DVD电影是动态视频，只有在实时播放时进行观察，才能真正判断播放质量的好坏，因此抓图的方法不是非常可取。

二、Direct3D游戏性能

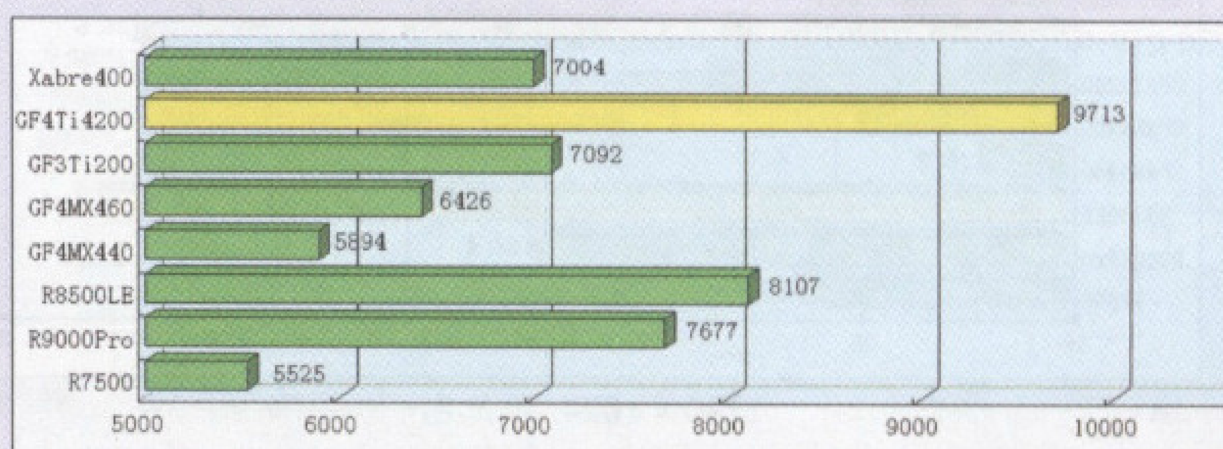
游戏是显卡大展身手的舞台，高性能显卡能给我们带来更高的帧速和更炫的特效。就目前游戏引擎发展趋势看，微软大力推广的D3D API得到游戏开发商广泛的支持和赞赏，其绚丽迷人的特效令每个人都为之惊叹。

作为最权威的D3D基准测试软件，3DMark2001 Pro SE采用MAX-FX引擎，最新的330版支持DirectX 8.1（Pixel Shader1.4）特效。考虑到部分参测显卡仅支持DirectX 7.1，而且到目前为止完全支持DirectX 8的游戏并不多见，因此早期的支持DirectX 7的3DMark2000测试仍有比较重要的实际意义，因此我们也将它列为测试项目。应当注意的是，D3D模式下Xabre、RADEON系列显卡均能打开32位Z-Buffer，相比24位Z-Buffer肯定更消耗资源，而NVIDIA显卡至今不支持这一选项。

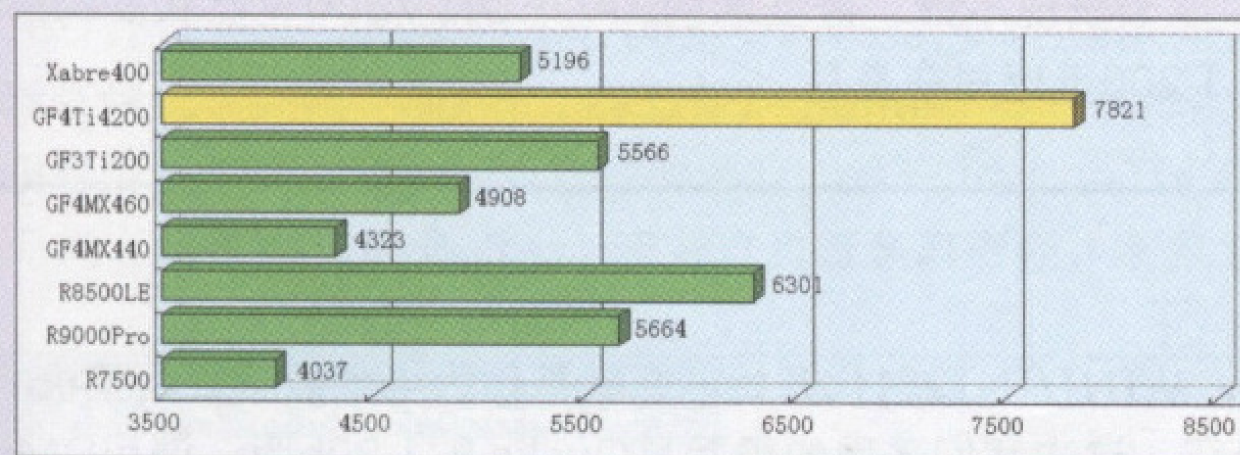
3DMark2001 Pro SE 得分（注：得分越高越好，下同）



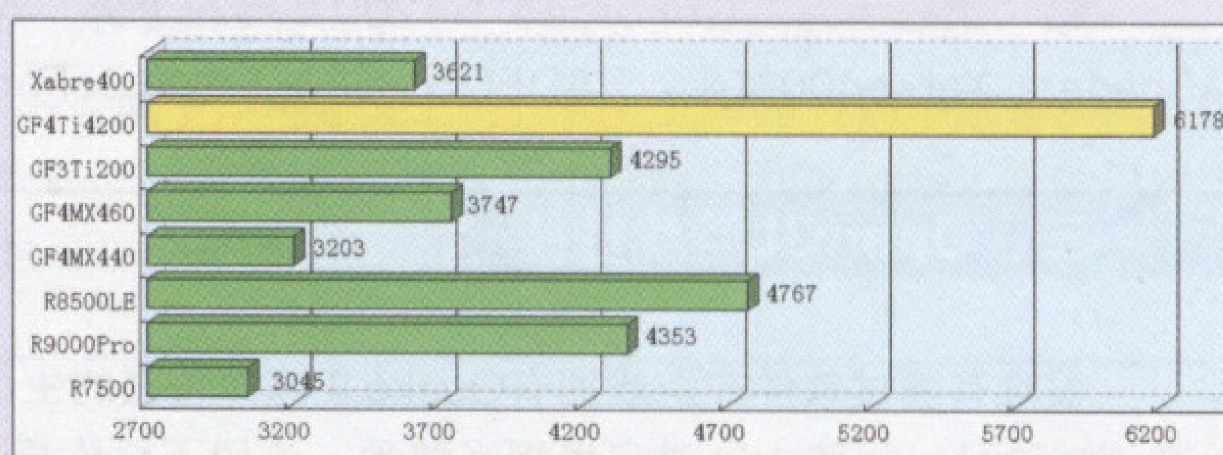
800×600/16位色



1024×768/32位色



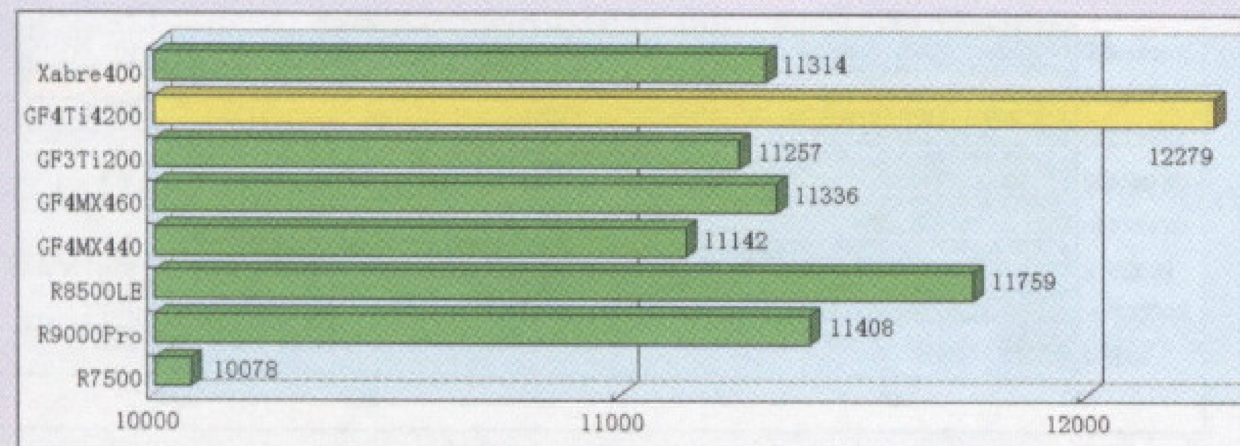
1280×1024/32位色



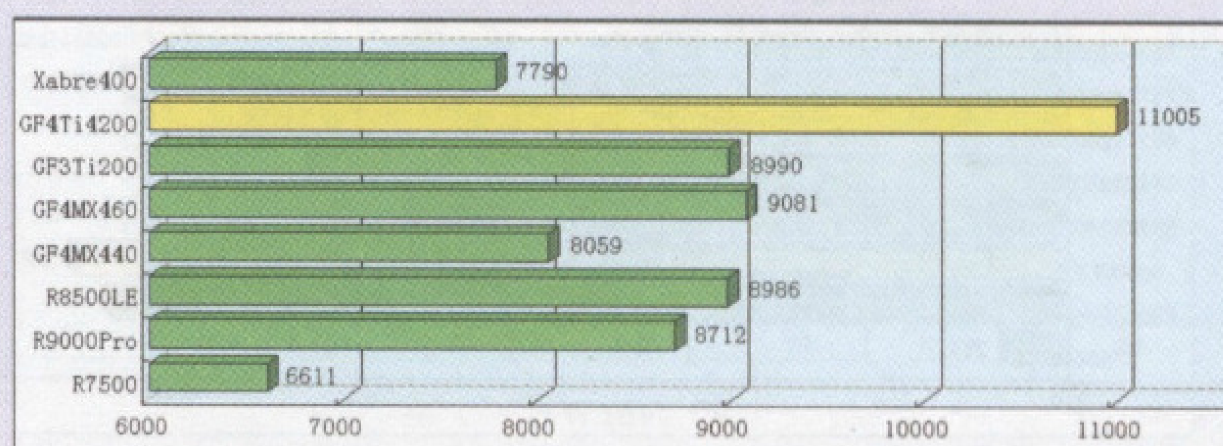
1600×1200/32位色

GeForce4 Ti4200轻松战胜竞争对手，即使在1600×1200的高分辨率下也取得6178的高分，RADEON 8500LE落后不少，但仍取得榜眼位置，RADEON 9000 Pro击败GeForce3 Ti200赢得探花。SiS的Xabre400表现也不错，和GeForce3 Ti200相近，不过从它能媲美Ti4200的技术指标来看，其执行效率未免低了些。RADEON 7500表现则让人想起那句古话：“廉颇老矣，尚能饭否？”

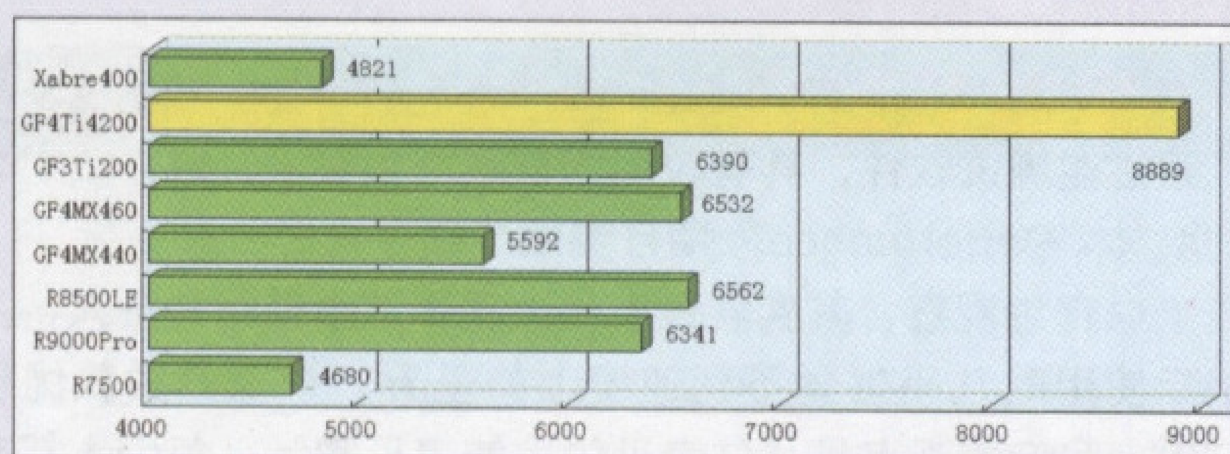
3DMark2000 得分



800×600/16位色



1024×768/32位色



1280×1024/32位色

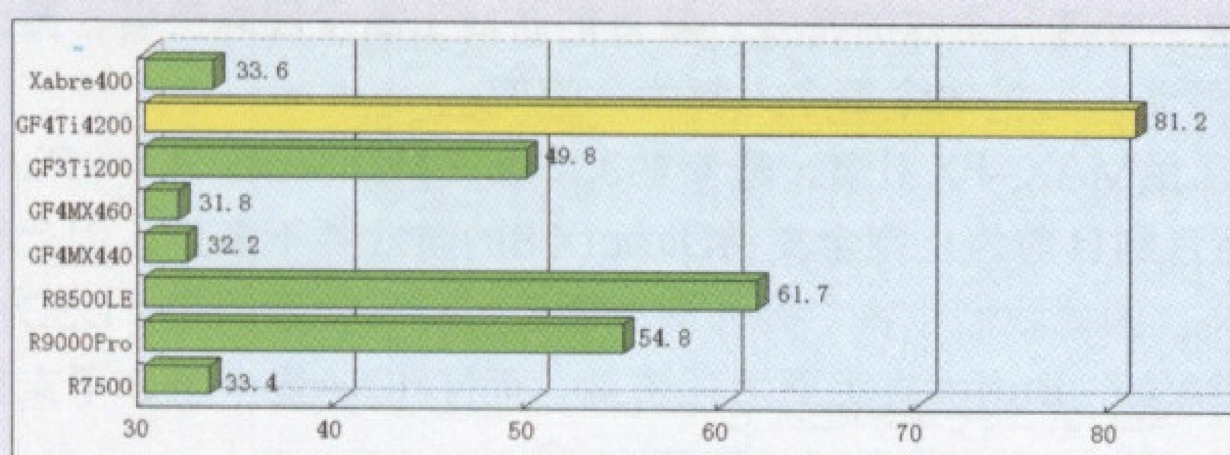


1600×1200/32位色

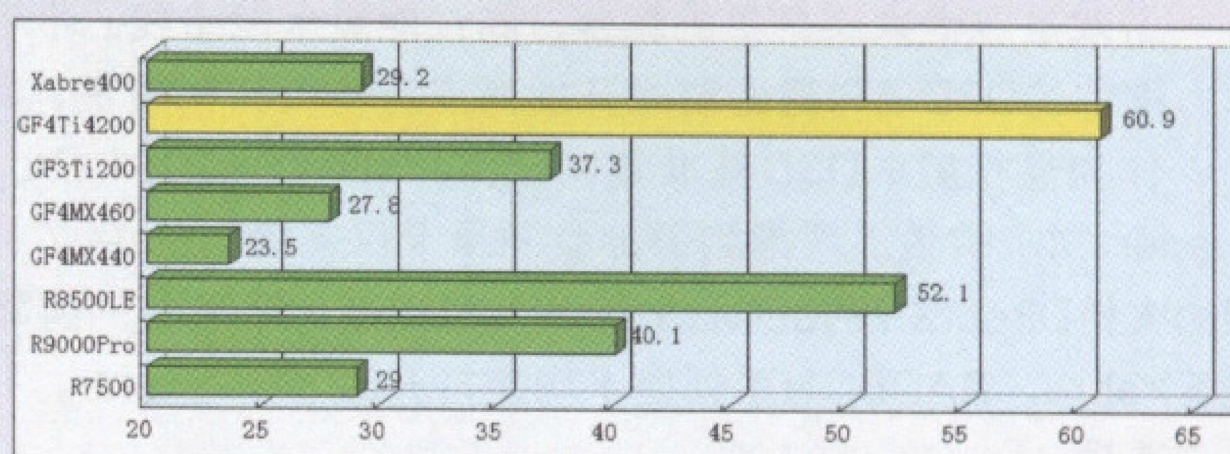
3DMark2000依然是GeForce4 Ti4200的天下，不过和其他显卡的差距缩小了一些。没有DirectX 8特效加分，让GeForce4 Ti4200颇有些英雄无用武之地的感觉，GeForce4 MX460凭借惊人的显存带宽，超过GeForce3 Ti200和RADEON 8500LE，RADEON 7500依然落在最后。

和3DMark2001SE相比，基于游戏AquaNox（未来水世界）的模拟场景测试软件AquaMark更贴近实际应用。它完全支持DirectX 8特效，画面精美程度令人吃惊。测试中，我们将纹理缓冲设定为40MB，这样可避免出现因硬盘、内存与显存之间交换纹理文件产生的延缓现象。

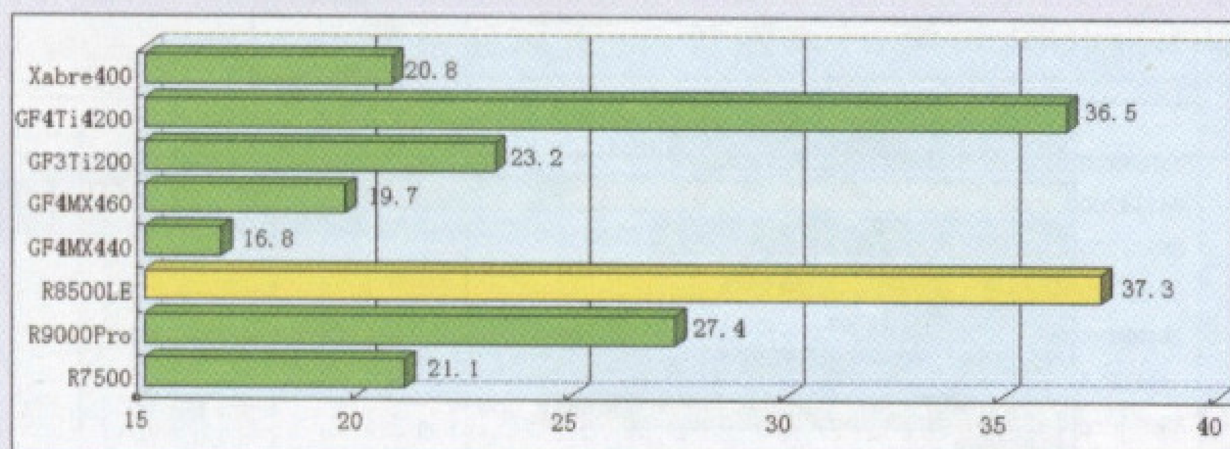
AquaMark 得分（fps）



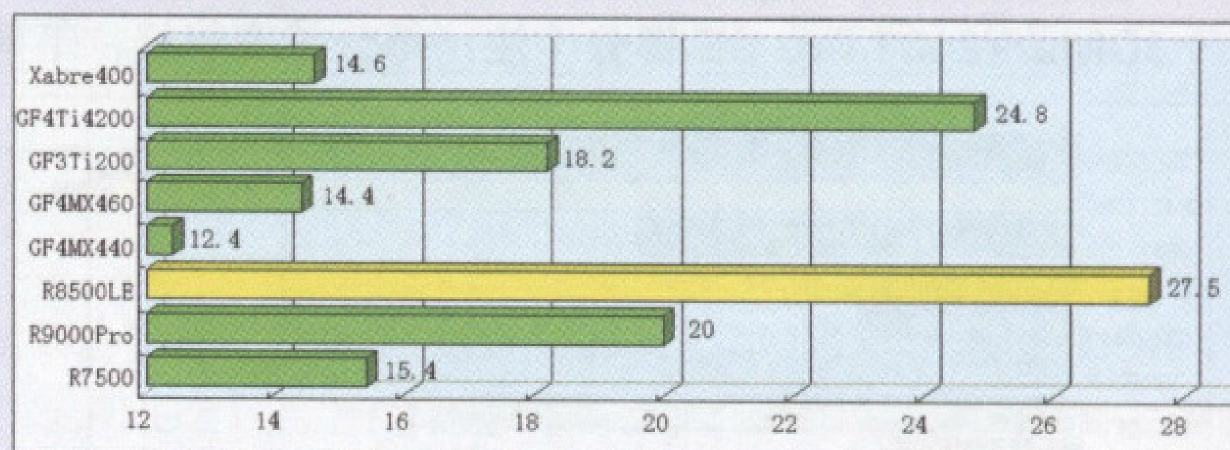
800×600/16位色



1024×768/32位色



1280×1024/32位色



1600×1200/32位色

除“疯狂伊万”GeForce4 Ti4200高高在上外，ATI的显卡表现不错，最低端的RADEON 7500竟然和支持Pixel Shader的Xabre400持平，RADEON 8500LE也将GeForce3 Ti200远远甩在身后。

三、OpenGL游戏性能

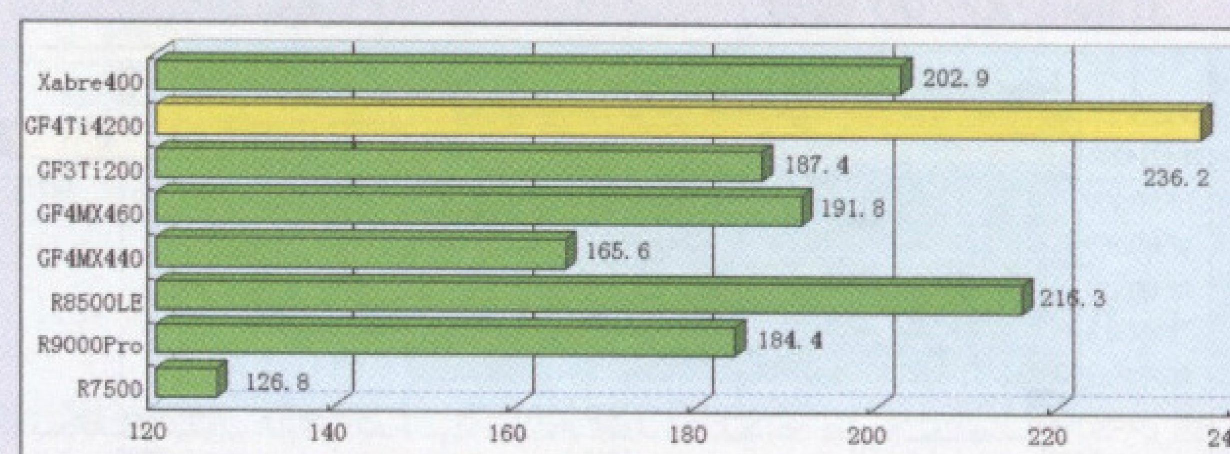
很难有测试软件或游戏拥有Quake Ⅲ这样顽强的生命力，从TNT/TNT2时代开始，它就被作为电脑板卡甚至整机的基准测试项目。相信大家对它也相当熟悉，这里不再作更多介绍。这次我们采用的仍然是Quake Ⅲ 1.30h版，调用DM6地图。在后面的FSAA全屏抗锯齿画质测试中，我们也选用它进行截图。

在同价位产品中，Xabre显卡在OpenGL游戏性能测试中表现不俗，不过其驱动程序默认情况下关闭了OpenGL的32位Z-Buffer，需要借助第三方软件才能打开该项目。默认设置下Xabre400成绩喜人，一改以往OpenGL游戏性能低下的状况。在本项目中我们也看到，ATI正努力提高其产品的OpenGL性能，并取得一定成就。

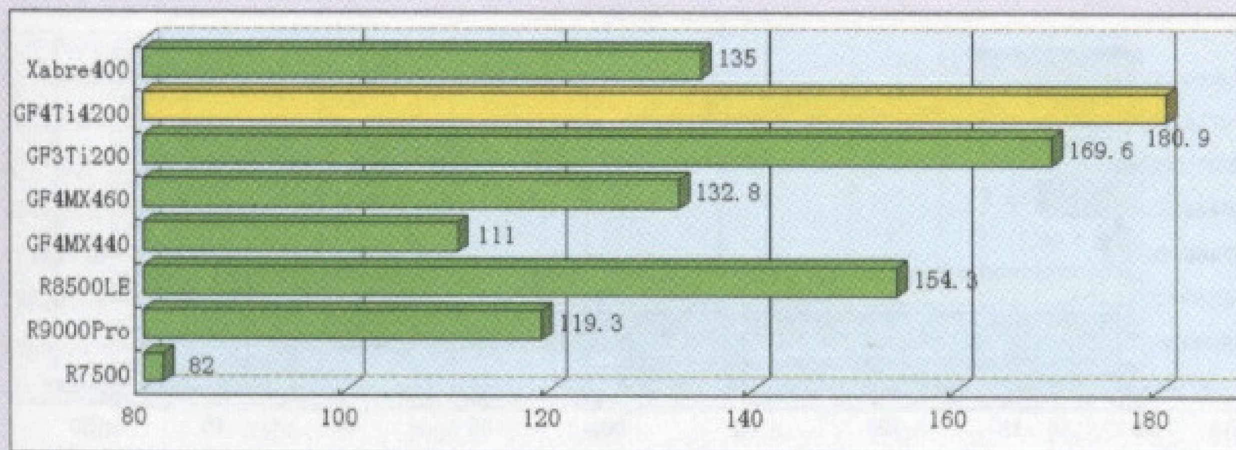
Quake Ⅲ 1.30h DM6 地图（运行four.dm_66，fps）



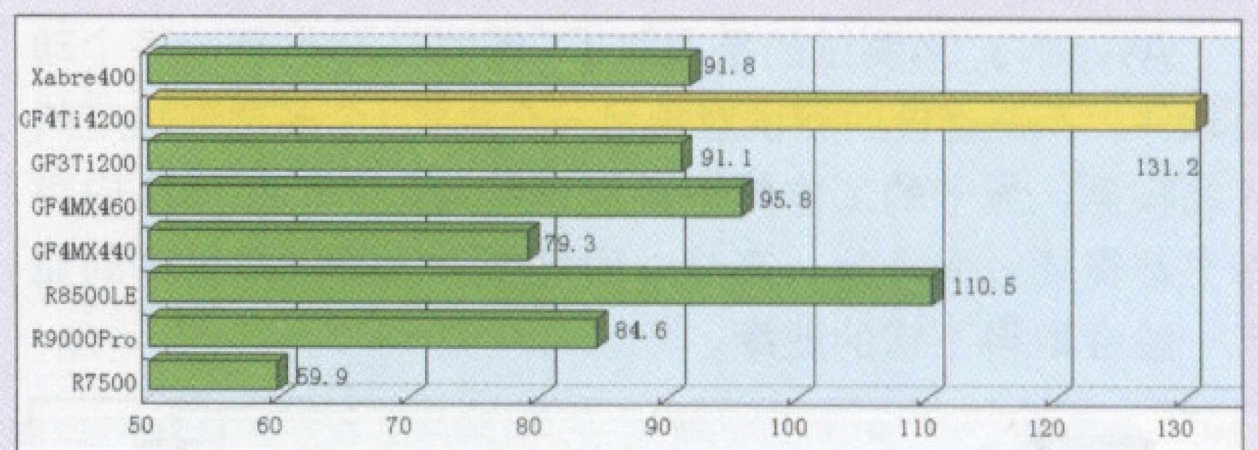
800×600/16位色



1024×768/32位色



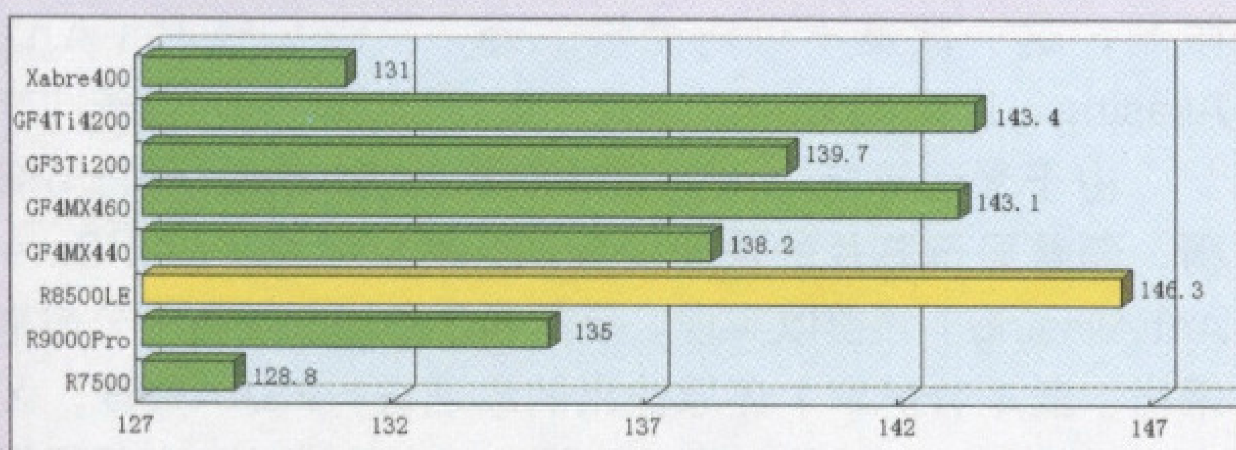
1280×1024/32位色



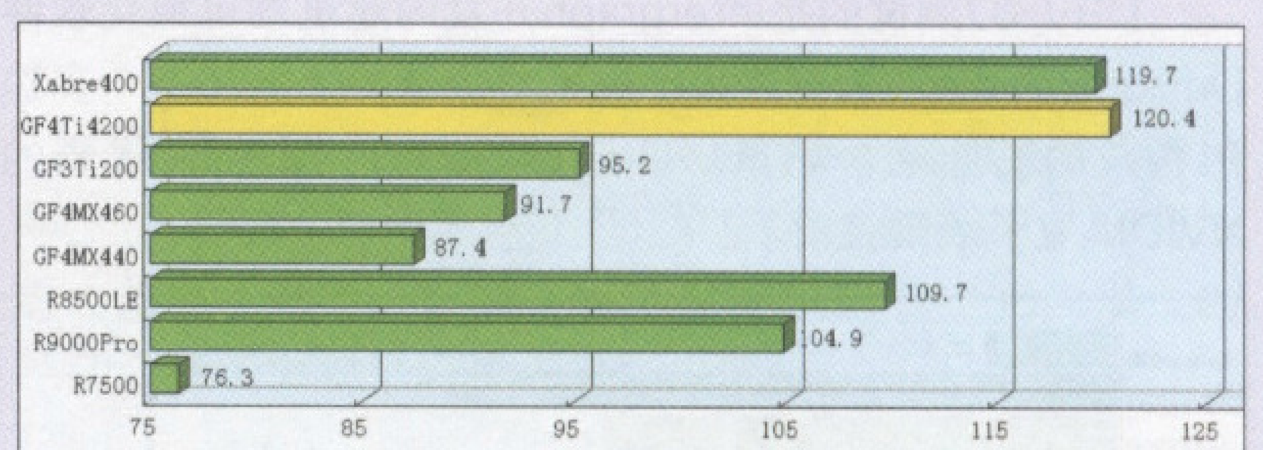
1600×1200/32位色

继Quake Ⅲ之后，Id Software又推出了Return to Castle Wolfenstein（重返德军总部，以下简称RTCW）。RTCW使用改进版Quake Ⅲ引擎，支持一些较新的特效与扩展指令，如ATI RADEON 8500所支持的TRUFORM扩展指令等（只可运行于单人版游戏）。测试需要自行下载场景测试包后方能进行，我们将把测试包放在今年第10期《锐》刊光盘内，有兴趣的朋友可测试一下自己的显卡在新的OpenGL游戏中的性能。

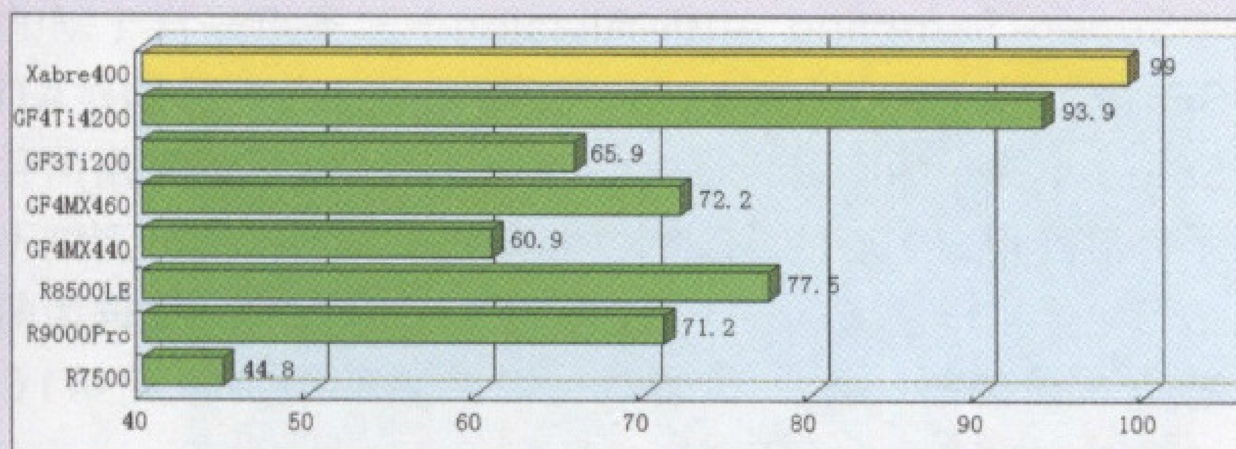
Return to Castle Wolfenstein 得分（fps）



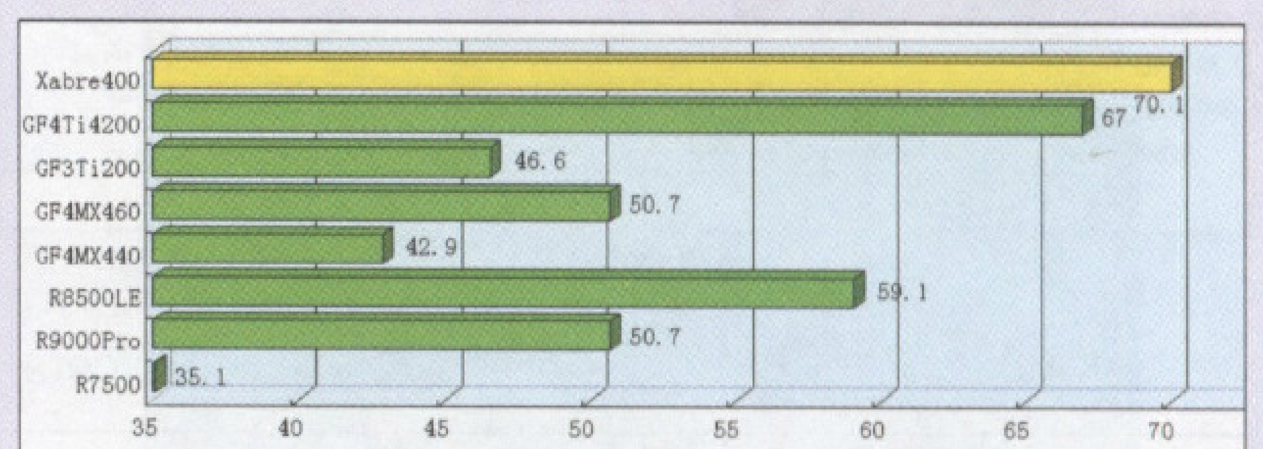
800×600/16位色



1024×768/32位色



1280×1024/32位色



1600×1200/32位色

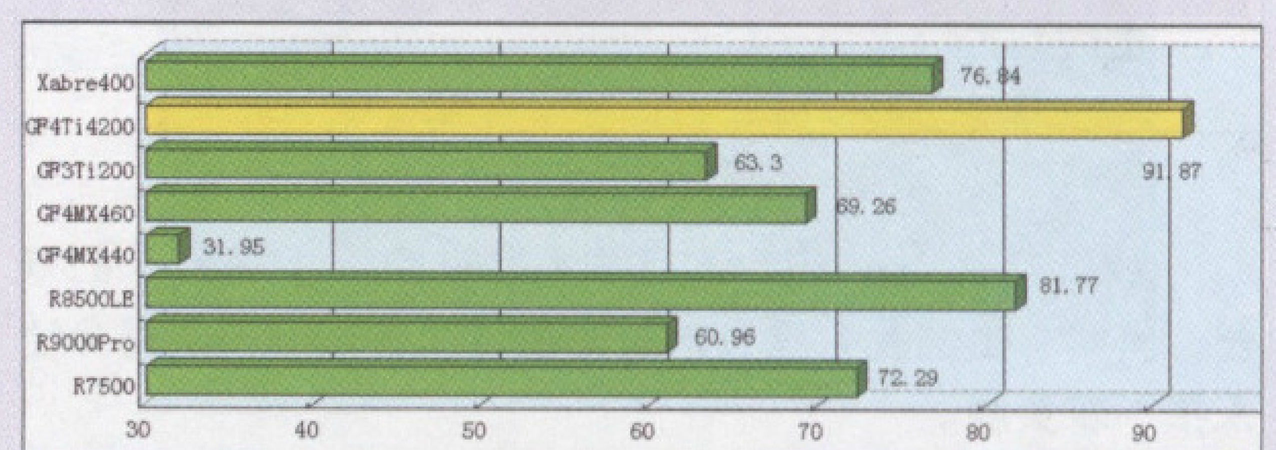
也许没有人会相信，GeForce4 Ti4200会在1280×1024分辨率下败给Xabre400，但“32位色”下的结果的确如此，仔细观察Xabre400在800×600/16位色与1024×768/32位色下的成绩，两者竟是如此接近！（从800×600/16位色到1024×768/32位色，GeForce4 Ti4200尚有20fps的变化，RADEON 8500LE更是有30多fps的落差）。上面我们提到，“Xabre在默认情况下关闭了OpenGL的32位Z-Buffer……”这样的行为是否属于某种意义上的作弊？这本是我们不愿看到的，但似乎越来越多的厂商开始玩这样的游戏。另一方面，ATI也悄悄地在其驱动内将32位Z-Buffer设定为Disable，默认设置下取而代之的是24位Z-Buffer，还好这也算是真彩色，而且我们也可以方便地把32位Z-Buffer打开。

四、专业OpenGL应用

虽然大多数人购买这些显卡是为了更好地玩游戏，但还是有人偶尔将它们应用在专业OpenGL设计上，它们在这一领域的性能到底如何，是许多人急于知晓的。

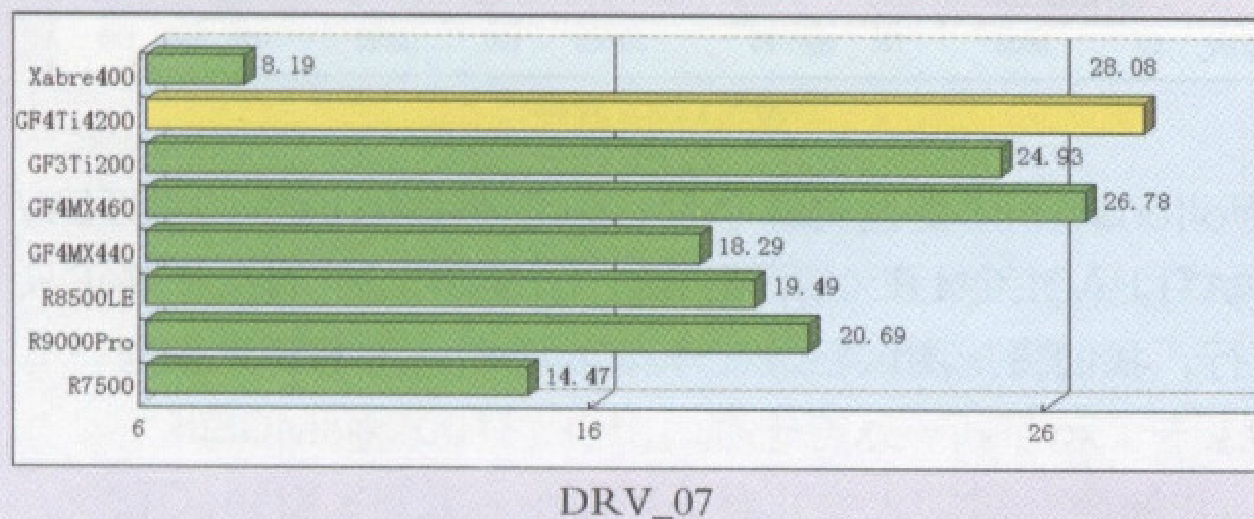
SpecViewperf是SPECopc工作小组开发的专用于OpenGL图形性能测试的软件，被广泛应用为图形工作站基准测试。目前该软件已有7.0版，试用后我们认为其过高的硬件要求并不适合这批主流家用级显卡，因此依然采用6.1.2版进行测试。SpecViewperf 6.1.2包括6组基准测试程序：Advanced Visualizer Viewset（AWadvs-04）、DesignReview Viewset（DRV-07）、Data Explorer（DX-06）、Lightscape Viewset（Light-04）、medMCAD-01 Viewset和ProCDRS-03 Viewset。我们将桌面分辨率设置为图形设计常用的1280×1024的32位色，测试选择“RUN ALL”。

SpecViewperf 6.1.2 得分（fps）



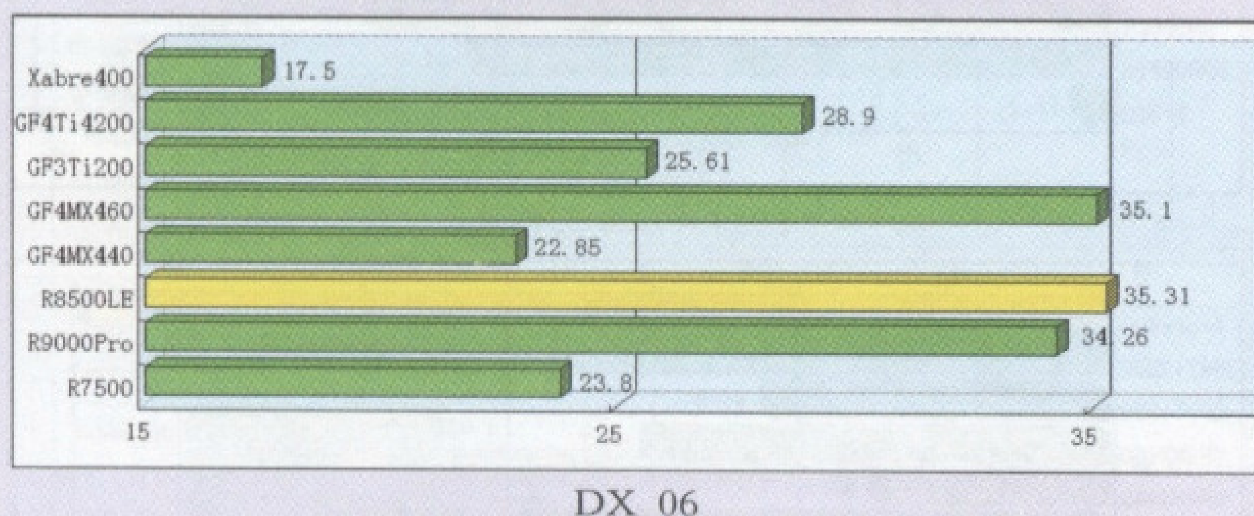
AWadvs_04

AWadvs_04测试的是由SGI下属的Alias出品的多个动画软件，不停旋转的测试对象是一个由8万个多边形构成的人物模型，显卡的工作频率、显存带宽、CPU频率及内存带宽都需要经受考验。在这一项目中，核心频率较高的显卡一般会取得不错的成绩。



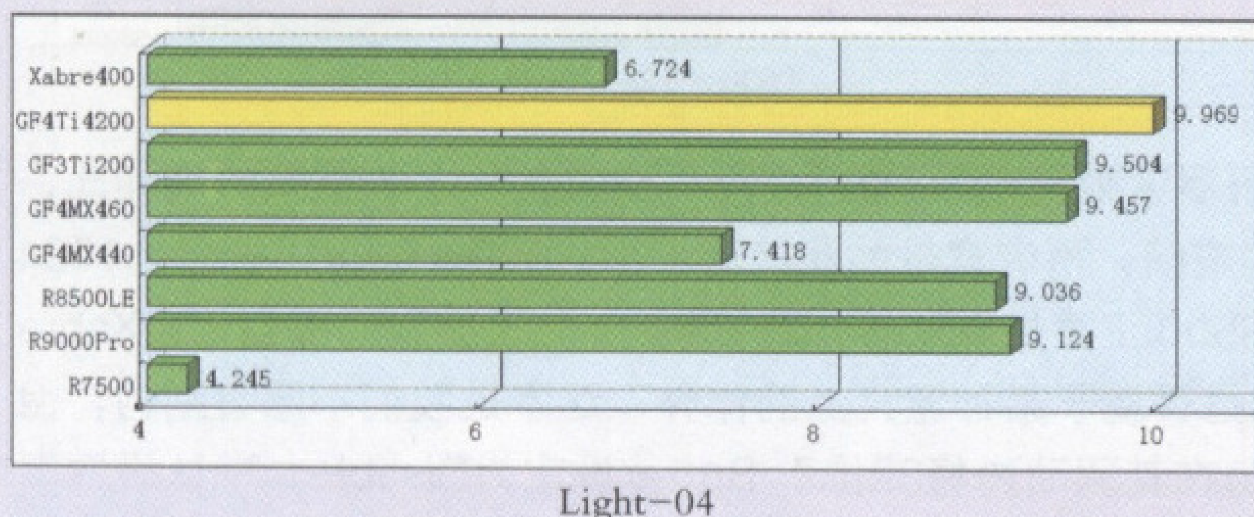
DRV_07

DRV_07测试的是Intergraph开发的建筑物可视化软件DesignReview的运行性能，测试对象是一个由36万个多边形构成的石油平台场景。GeForce4 Ti4200为代表的NVIDIA显卡表现良好。



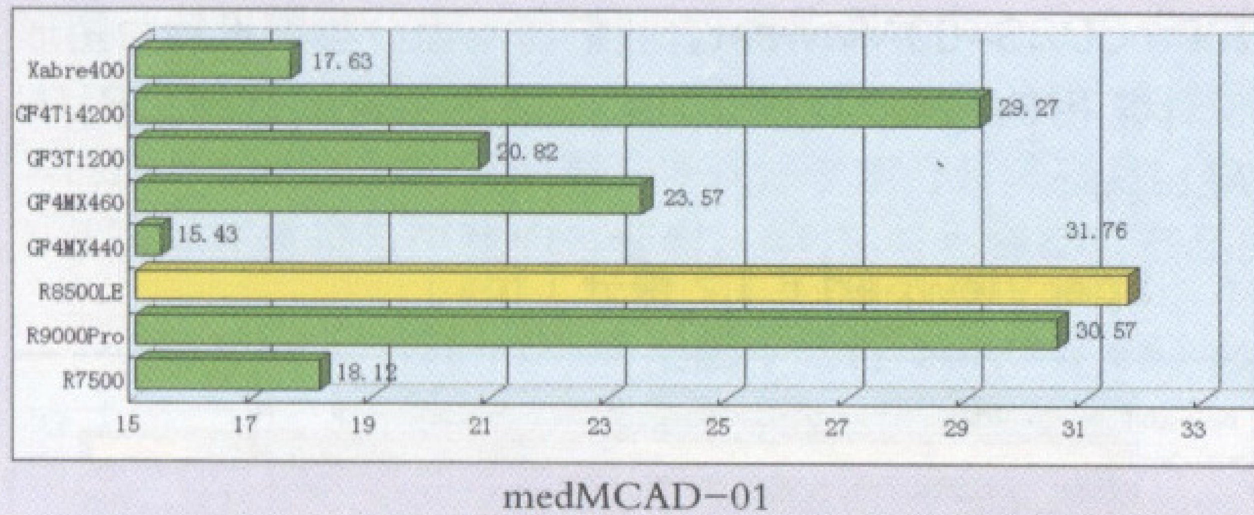
DX_06

DX_06测试的是IBM的数据可视化软件Data Exploer。



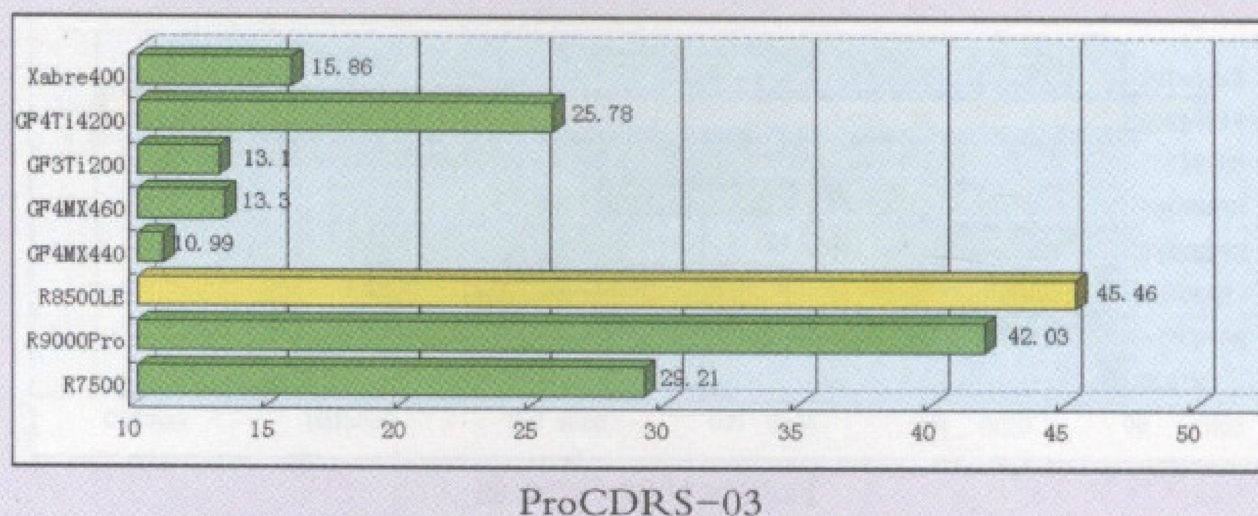
Light-04

Light-04测试的是由Discreet公司推出的光线设计和高级渲染软件LightScape的运行性能，包括大量的光源。除Xabre400和RADEON 7500外，其余显卡表现都还不错。



medMCAD-01

看来专业OpenGL应用并不是家用娱乐级显卡的专长，当家小生们互有胜负，这些项目里参差不齐的得分让人摸不着头脑。



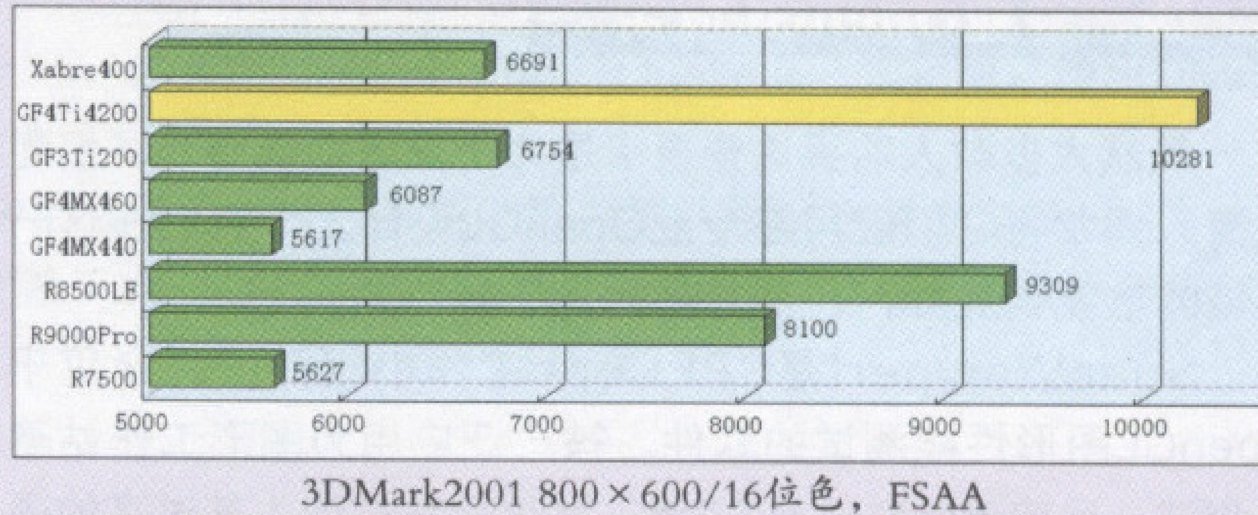
ProCDRS-03

五、FSAA全屏抗锯齿测试

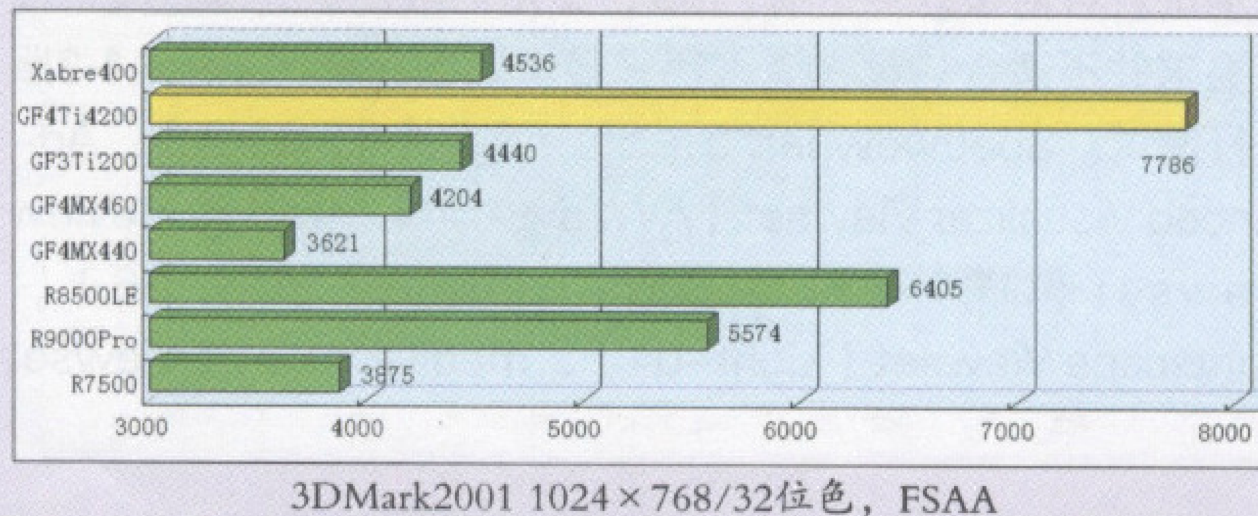
在拥有终极速度以后，剩下的就是对画质的渴求。在3D游戏中，我们常常会注意到物体边缘呈现锯齿状，虽然我们可通过增加游戏的三角形数量来减少锯齿，但受计算机理限制，这一数量不可能无限上升，抗锯齿技术（Anti-Aliasing）应运而生。

由于受运算能力限制，早期抗锯齿仅能应用到局部范围，随着显示芯片的快速发展，全屏抗锯齿（Full Screen AntiAliasing）才得以实现。目前各厂商都采用高（分辨率）采样、低（分辨率）还原输出的原理进行FSAA处理，区别在于不同的厂商采用了不同的算法，比较常见的有超级采样（Super-Sampling Anti-Aliasing）和多点采样（Multi-Sampling Anti-Aliasing），具有代表意义的分别是ATI的SmoothVision和NVIDIA的Accuview。其实无论采用何种技术，最终用户关心的是实际性能与效果。这一部分测试不仅给出全屏抗锯齿下的显卡性能，同时也给出打开抗锯齿前后游戏画面的对比图。这些对比图片我们也将放在第10期《锐》刊光盘内，便于大家对比。

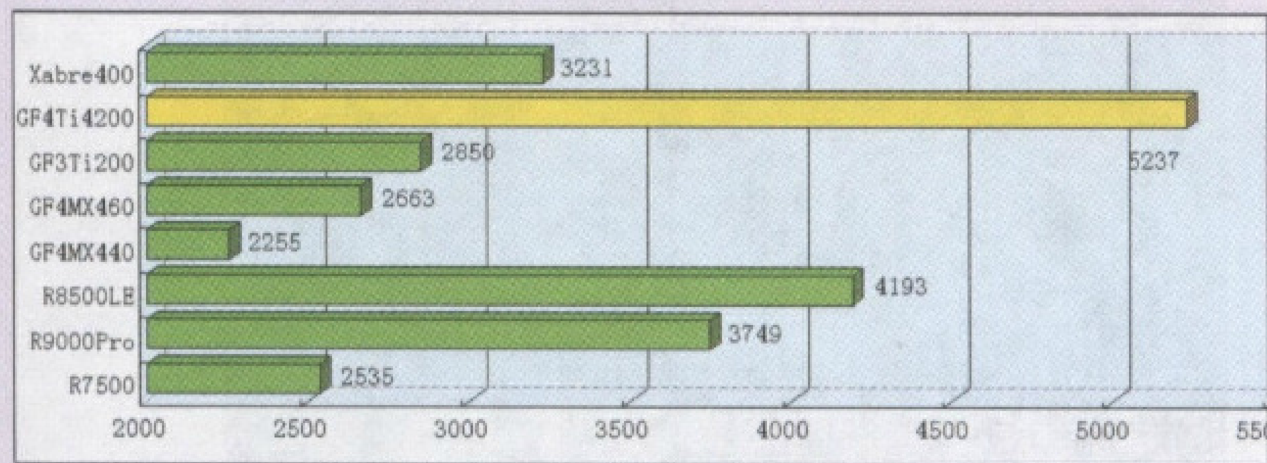
对于NVIDIA GeForce4系列显卡我们均打开“Quincunx”全屏抗锯齿，而ATI RADEON 8500LE/9000（Pro）则打开2×SmoothVision。测试中遇到了比较特殊的情况，SiS Xabre400显卡虽然可通过第三方软件（如Powerstrip）打开FSAA选项，但OpenGL游戏性能毫无变化，也不见有画质改善；而它在D3D FSAA测试中则可通过选择3DMark2001SE内置FSAA选项的方式进行，3DMark2000由于没有内置FSAA选项，故没有进行该卡的测试。



3DMark2001 800×600/16位色，FSAA

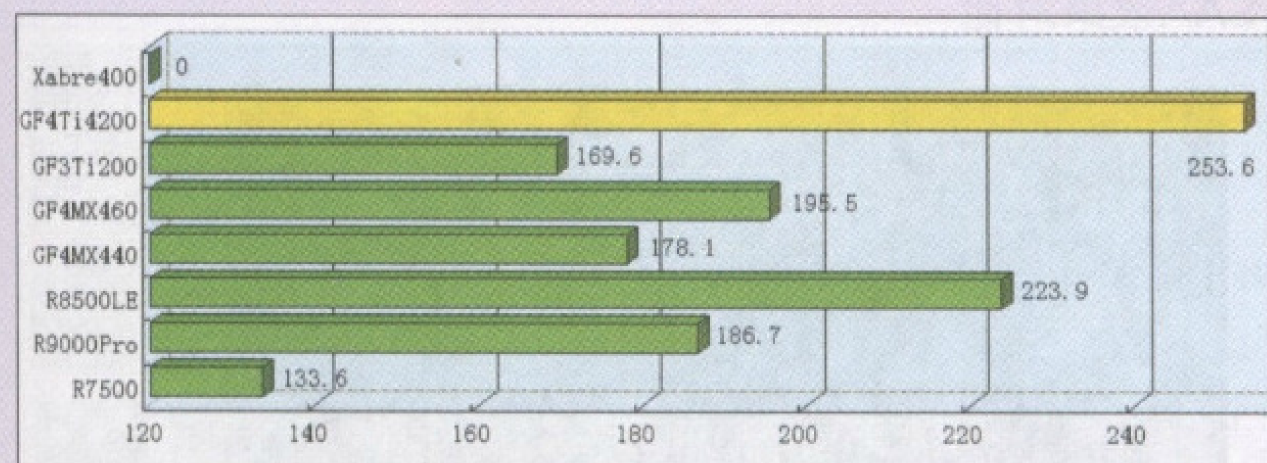


3DMark2001 1024×768/32位色，FSAA

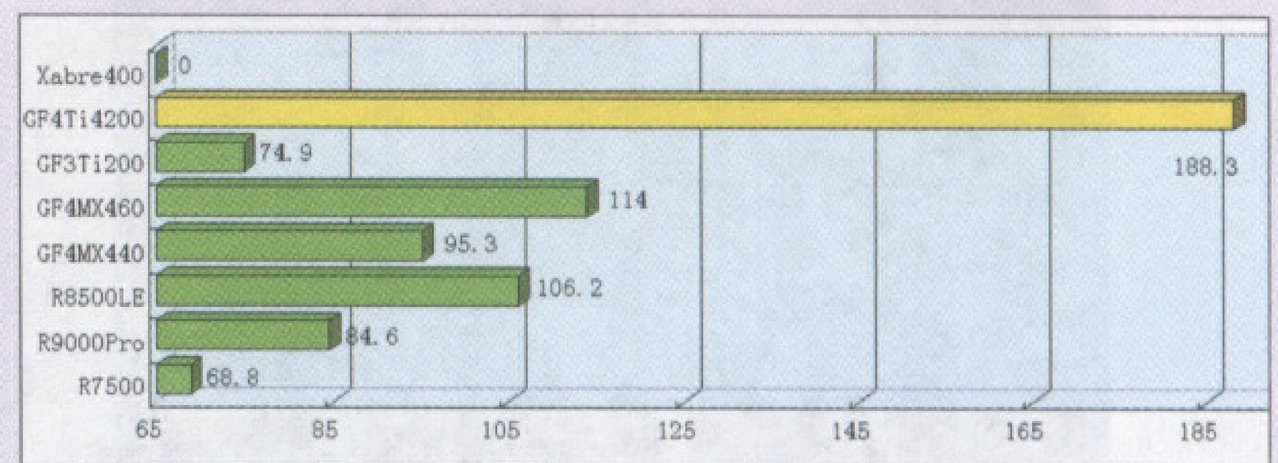


3DMark2001 1280×1024/32位色，FSAA

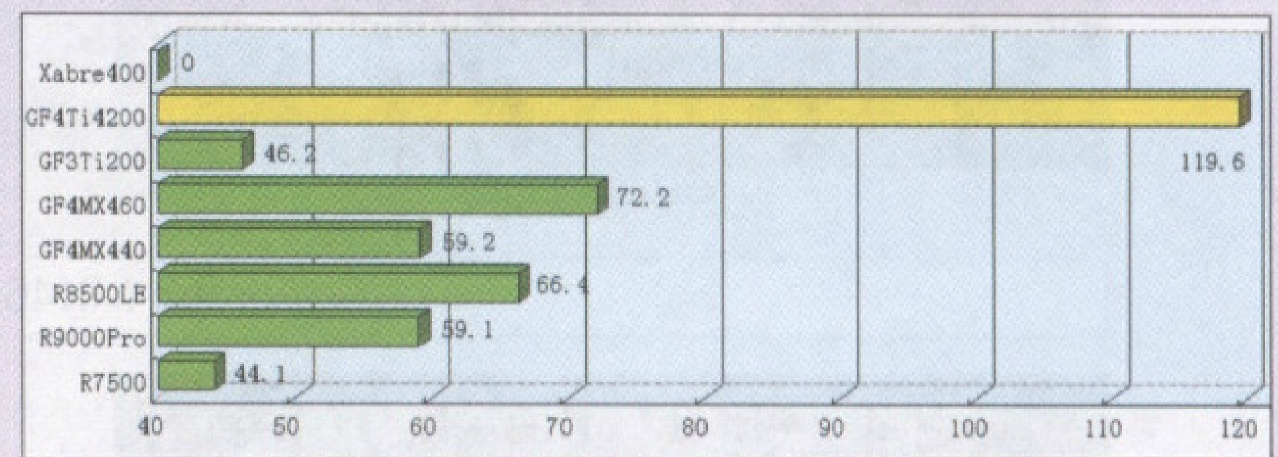
GeForce4 Ti4200在D3D测试中几乎是不可超越的，随着分辨率和色深的提高，所有显卡的性能都有巨幅下降，面对高画质的诱惑，我们必须找到一个平衡点。



QuakeⅢ 800×600/16位色，FSAA

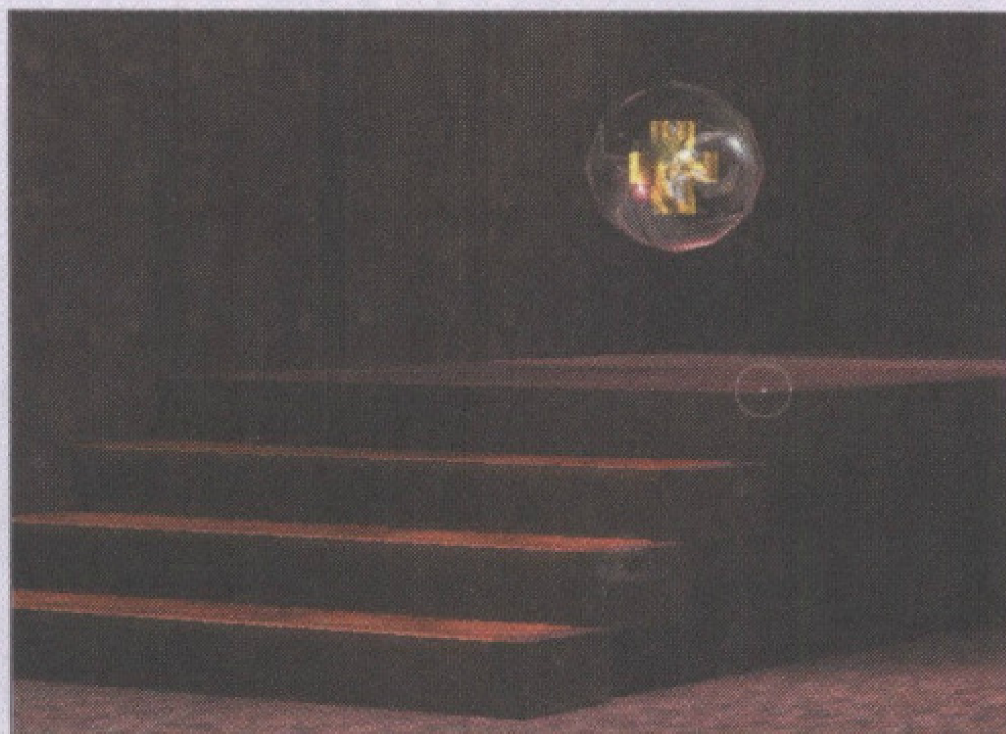


QuakeⅢ 1024×768/32位色，FSAA

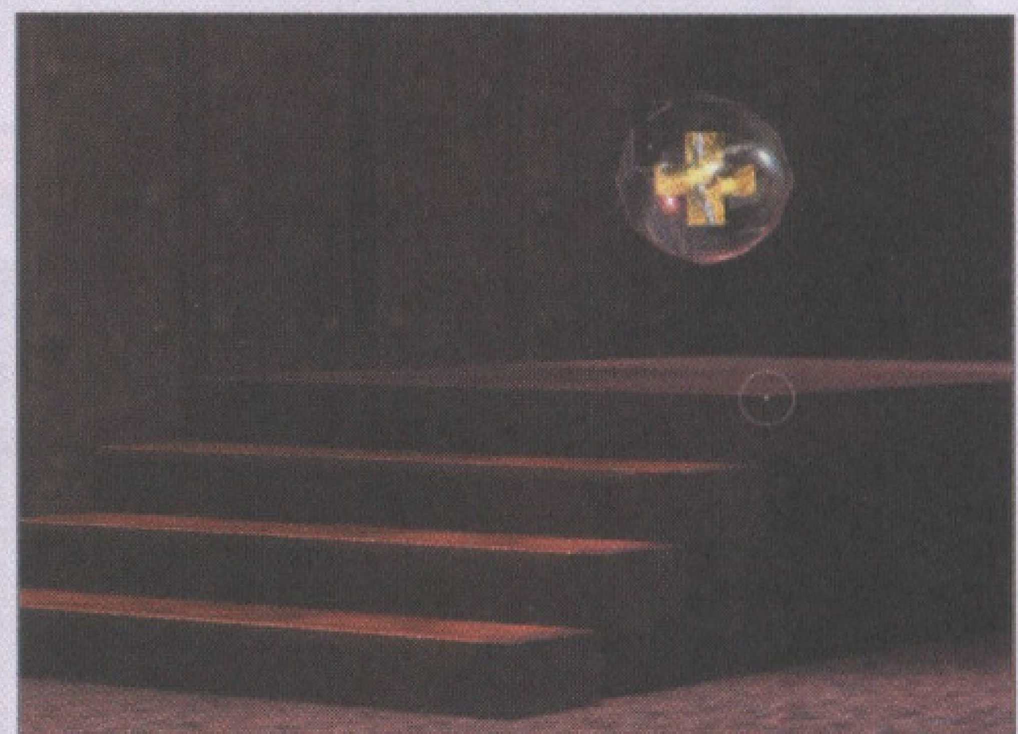


QuakeⅢ 1280×1024/32位色，FSAA

毋庸置疑，GeForce4 Ti4200拥有绝对的速度优势，即使它的FSAA效率有时不及RADEON 9000 Pro，但整体看也能傲视群雄。下面让我们看看打开FSAA后画质上的差异，请仔细观察阶梯边缘锯齿变化。

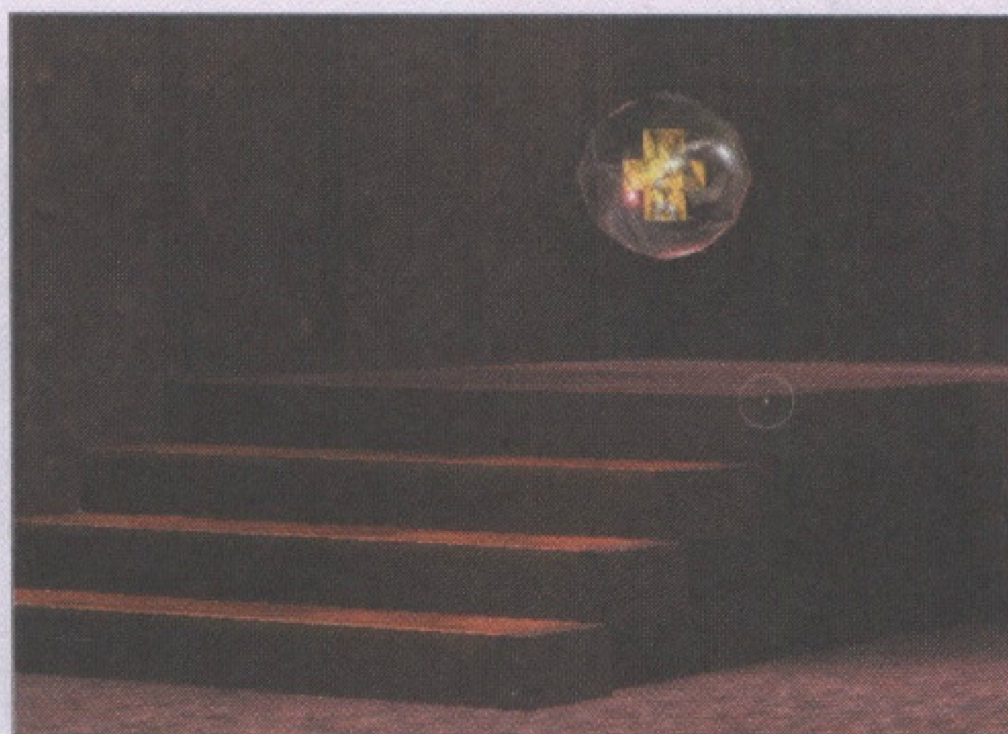


Ti4200 FSAA关闭



Ti4200 FSAA开启

打开FSAA前后区别还是非常明显的，阶梯边缘锯齿有了很大改善，但画面没有打开FSAA前锐利。



Ti200 FSAA关闭



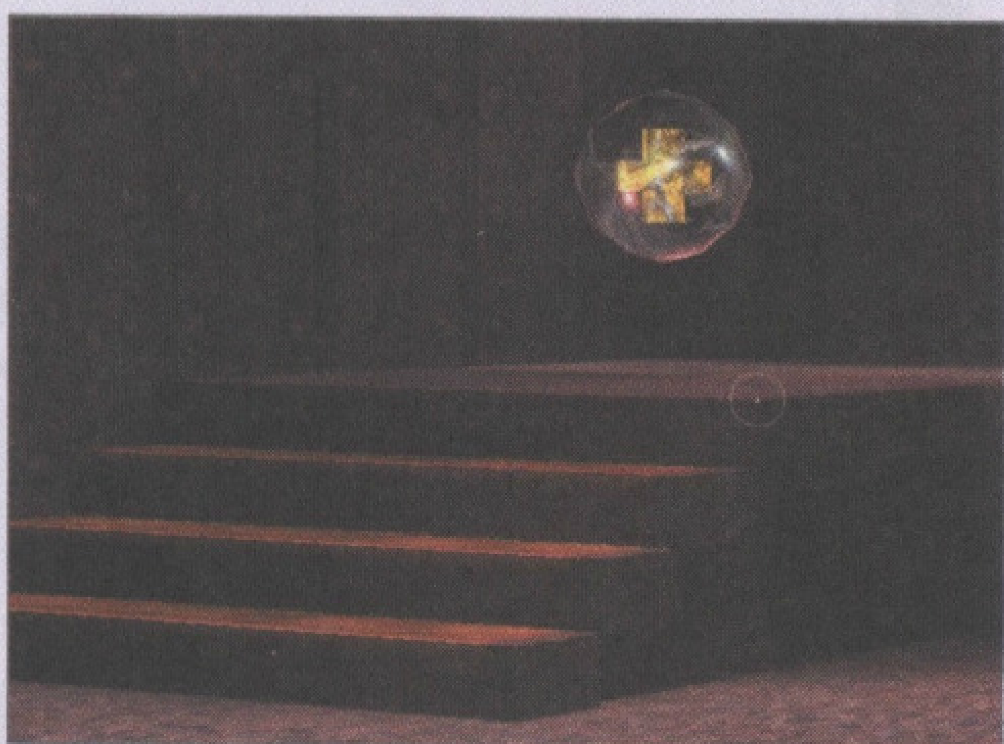
Ti200 FSAA开启

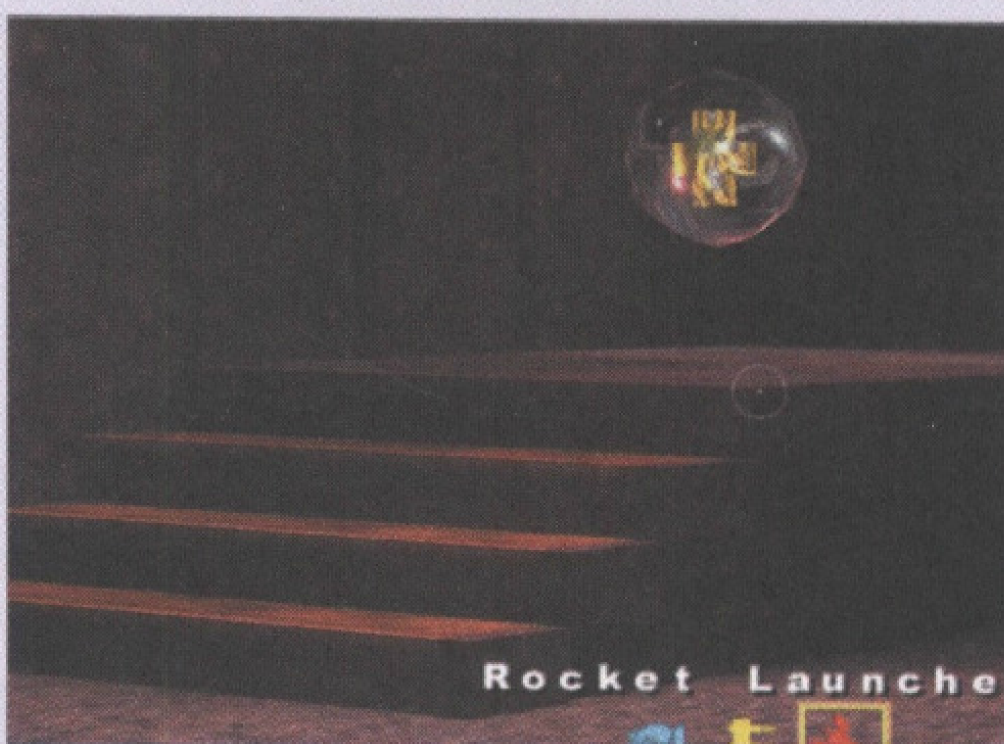
由于采用和前者一样的Quincunx方式，对比图和GeForce4 Ti4200相似。


MX460 FSAA关闭


MX460 FSAA开启

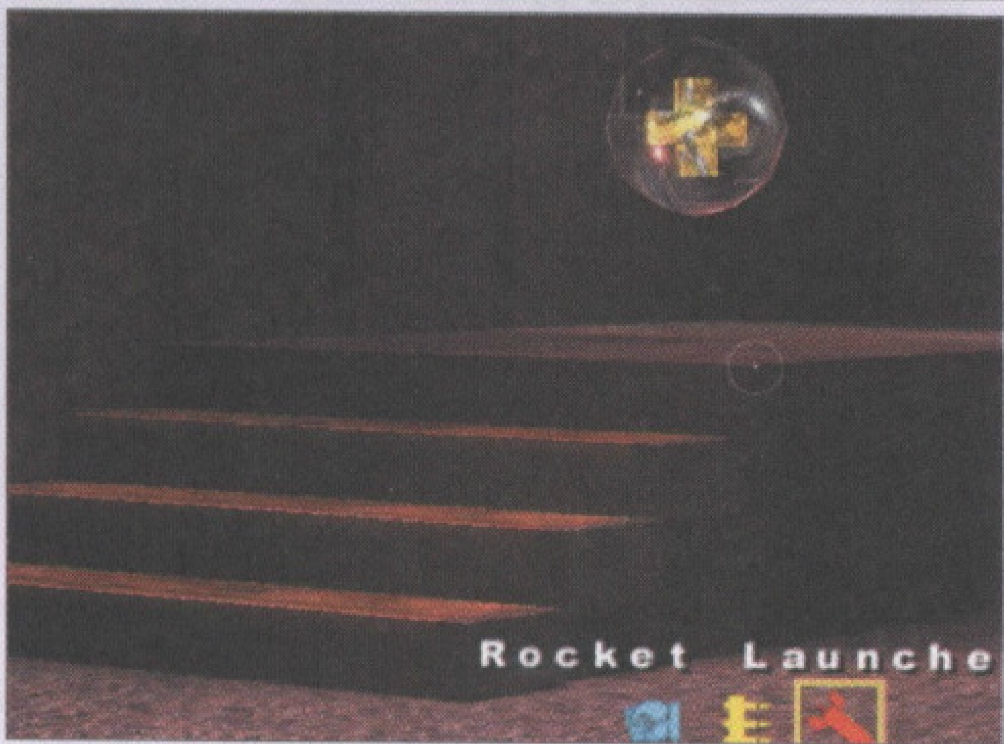
GeForce4 MX460的FSAA效果对比


MX440 FSAA关闭

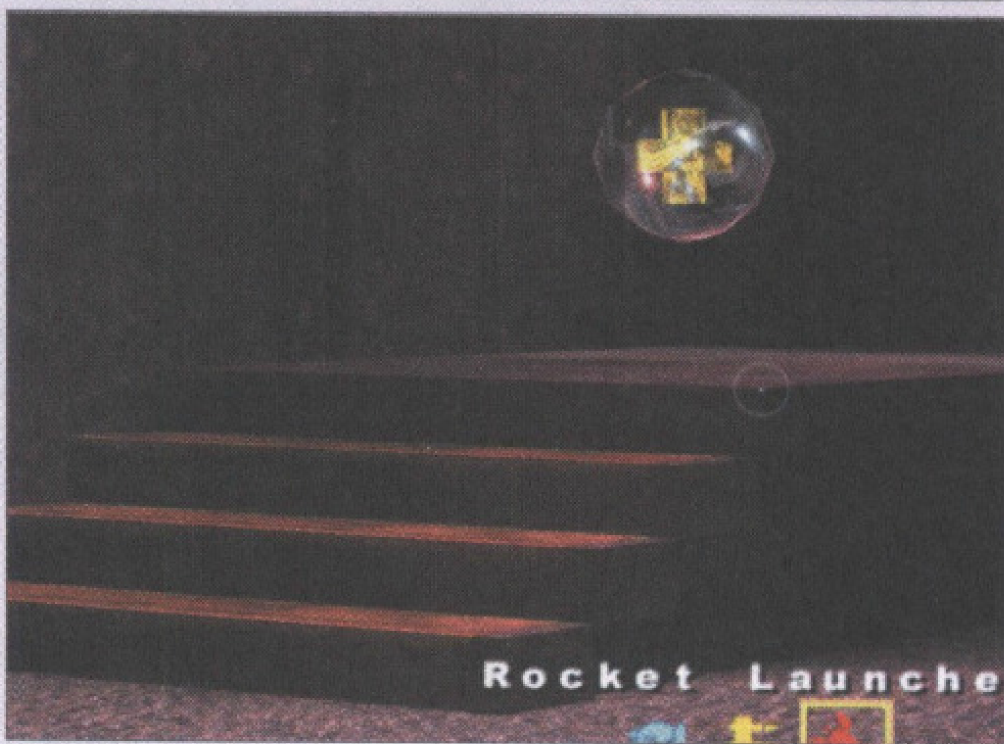


MX440 FSAA开启

GeForce4 MX440的FSAA效果对比

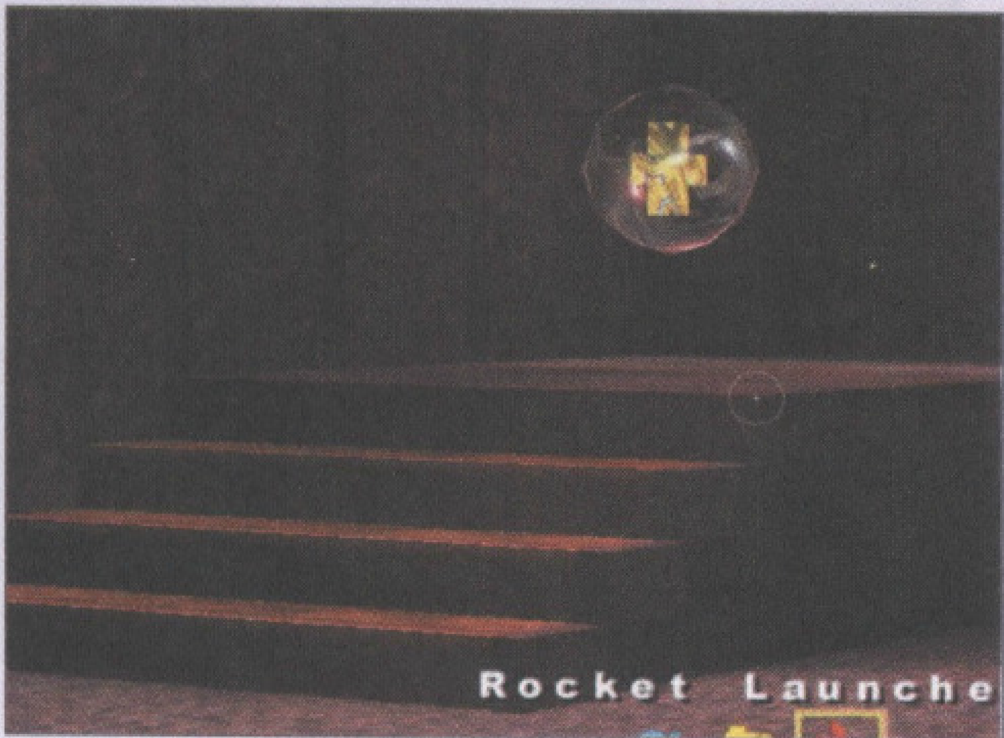


RADEON 8500LE FSAA关闭



RADEON 8500LE FSAA开启

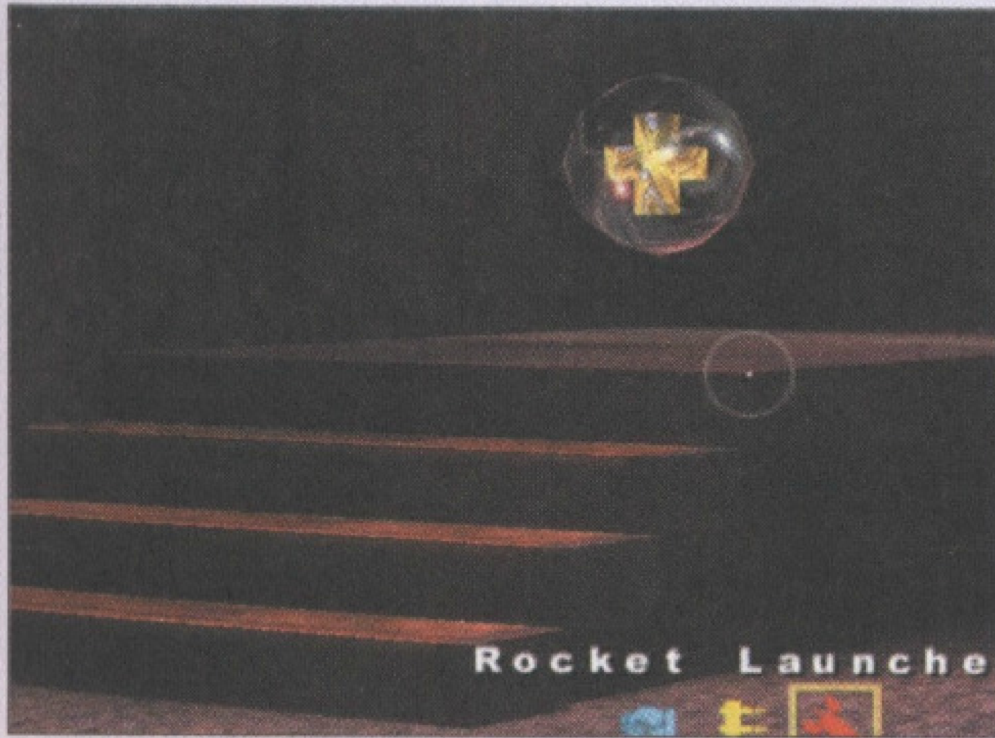
RADEON 8500LE的FSAA效果对比



RADEON 9000 FSAA关闭

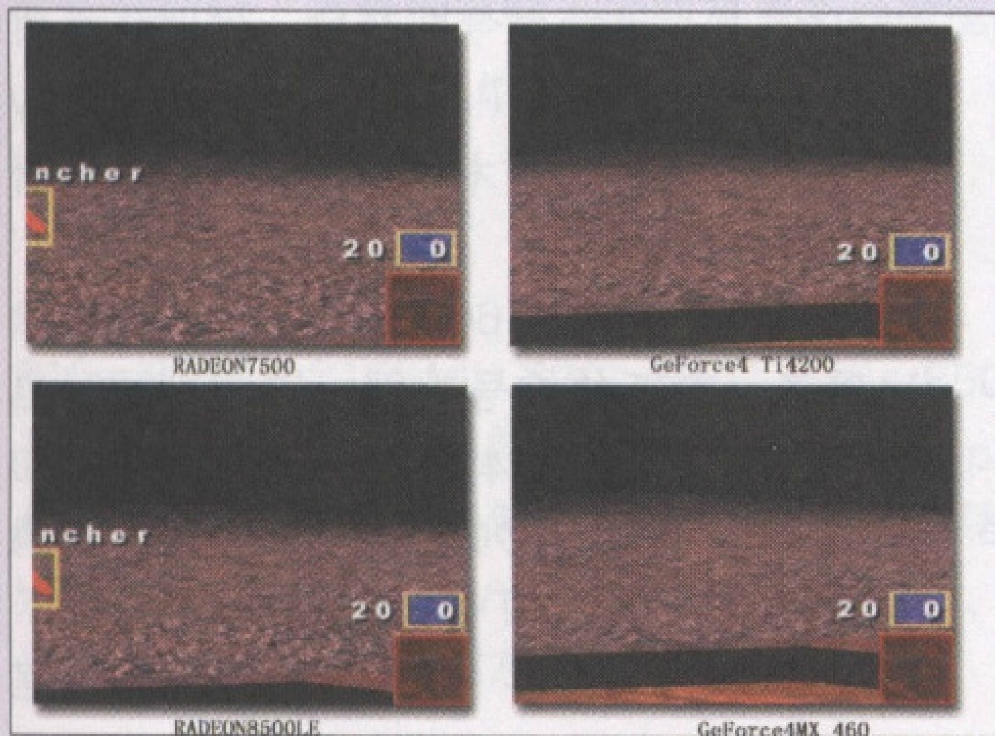

RADEON 9000 FSAA开启

RADEON 9000 Pro的FSAA效果对比



RADEON 7500 FSAA关闭


RADEON 7500 FSAA开启



由于FSAA方式的差异，RADEON系列打开FSAA后抓图变得比较困难，而且抓下来的图片非常暗淡，我们不得不对抓下的图片进行Gamma增亮处理，因此这些图片的画质仅能用来观察抗锯齿品质。SmoothVision和Accuview的效果的确在伯仲之间，很难说谁比谁更优秀。此外，我们可对比一下RADEON系列和GeForce4 Ti4200画质上的差异，比较便捷的方式就是观察地面的贴图，清晰和模糊一眼可辨。

RADEON 7500采用老式的超级采样，开启FSAA后锯齿有一定改善，但没有SmoothVision方式平滑。

导购和结语

如同一场拳击比赛，失败者和胜利者同样值得尊敬。如果仅从性能及性价比考虑，GeForce4 Ti4200无疑是桂冠的获得者，RADEON 8500 LE和RADEON 9000 Pro同样拥有不凡的性能，GeForce4 MX440与RADEON 7500似乎已无法适应激烈的主流竞争，步入低端是它们明智的选择。主流显卡已步出了GeForce2 GTS时代，这不仅体现在游戏帧数的提高，像S-Video视频输出及双头显示这样的多媒体功能已基本普及，显卡在视频方面的功能进一步完善。

游戏玩家

对于这一类朋友来说，速度胜过一切，GeForce4 Ti4200是他们的不二选择。目前市场上千元以下的GeForce4 Ti4200都是使用64MB 4ns DDR显存的型号，为控制成本大多取消了S-Video及DVI输出，对大多数普通用户来说它们的用处不是很大，而速度上的大幅提升才是更重要的。选购该型号显卡需要特别注意卡的做工，供电系统用料一定要够，否则难以保证日常使用的稳定性，做工好坏可通过观察PCB板上电容、扼流线圈的数量、质量、品牌进行判断。

家庭娱乐

并不是所有人都迷恋帧数，很多玩家除了日常工作，常常下载些RM视频消遣，也爱和家人朋友一起欣赏DVD大片，因此显卡速度并不是他们唯一的考虑对象，而视频播放性能、画质也都是很重要的选择因素。RADEON 9000 Pro在测试中表现出良好的性能及上佳的视频品质，且具有S-Video及DVI输出，双头输出对于文本编辑及CAD设计的用户来说，具有较高的实用价值。严谨的做工是RADEON系列显卡赖以立足的法宝，绝佳的2D品质完全取决于良好的做工，因此在选购此类产品时因尽量选择做工好的品牌，本次送测的镭丽蓝龙9000显卡给我们留下了良好的印象。

多媒体制作

千元以下具有VIVO（Video In Video Out）功能的显卡并不多见，微星GeForce4 MX460即是其中一款。相对于常见的Video Out（S-Video+DVI），配合强劲的处理器，具有VIVO功能的显卡能提供视频采集功能，也能回放外部视频信号（如DVD影碟机、DV摄像机等）；如果添加一部有线电视频道增补器，还可将它作为电视卡使用（NVIDIA版All-In-Wonder？）。这类显卡选择范围较窄，微星的产品具有一定代表性，上市产品附赠相当数量的软件和游戏光盘，用“超值”二字形容并不为过。



主流硬盘编号一点通（续）

晶合实验室 电子土豆

随着价格不断下调，闪盘、移动硬盘等便携式存储设备逐渐被越来越多的用户纳入采购范围。不过目前市场上的品牌移动硬盘价位还是比较高，不少DIY爱好者倾向于购买更为实惠的笔记本硬盘+硬盘盒的组合，然后自行组装成移动硬盘产品。IBM的台式机硬盘虽然雄风不再，但其笔记本硬盘产品仍牢牢占据着大片市场。以前我们介绍过主要品牌的台式机硬盘编号，现在再来看看IBM笔记本硬盘的规格和编号。上次那篇文章限于篇幅，没有提到市场占有率较小的三星硬盘的编号规律，这次也为大家一并介绍一下。

一、IBM笔记本硬盘型号

硬盘系列	型号	容量	转速（r/m）	缓存	接口	单碟容量（GB）	碟片数量	抗震能力（运行状态/非运行状态）	建议工作时间（每月）
Travelstar 20GN	DJSA-220	20.00GB	4200	2MB	ATA/66	10	2	175/800Gs	333小时
	DJSA-210	10.05GB	4200	512kB	ATA/66	10	1	175/800Gs	333小时
	DJSA-205	5.00GB	4200	512kB	ATA/66	10	1	175/800Gs	333小时
Travelstar 30GN	IC25N030ATDA04	30.00GB	4200	2MB	ATA/100	15	2	180/800Gs	333小时
	IC25N020ATDA04	20.00GB	4200	2MB	ATA/100	15	2	180/800Gs	333小时
Travelstar 40GN	IC25N040ATCS04	40.00GB	4200	2MB	ATA/100	20	2	200/800Gs	333小时
	IC25N030ATCS04	30.00GB	4200	2MB	ATA/100	20	2	200/800Gs	333小时
	IC25N020ATCS04	20.00GB	4200	2MB	ATA/100	20	1	200/800Gs	333小时
	IC25N010ATCS04	10.05GB	4200	2MB	ATA/100	20	1	200/800Gs	333小时
Travelstar 40GN*	IC25N040ATCX04	40.00GB	4200	2MB	ATA/100	20	2	200/800Gs	732小时
	IC25N030ATCX04	30.00GB	4200	2MB	ATA/100	20	2	200/800Gs	732小时
	IC25N020ATCX04	20.00GB	4200	2MB	ATA/100	20	1	200/800Gs	732小时
	IC25N010ATCX04	10.05GB	4200	2MB	ATA/100	20	1	200/800Gs	732小时
Travelstar 40GNX	IC25N040ATCS05	40.00GB	5400	8MB	ATA/100	20	2	200/800Gs	333小时
	IC25N020ATCS05	20.00GB	5400	8MB	ATA/100	20	1	200/800Gs	333小时
Travelstar 40GNX*	IC25N040ATCX05	40.00GB	5400	8MB	ATA/100	20	2	200/800Gs	732小时
	IC25N020ATCX05	20.00GB	5400	8MB	ATA/100	20	1	200/800Gs	732小时
Travelstar 48GH	IC25T048ATDA05	48.00GB	5400	2MB	ATA/100	12	4	150/700Gs	333小时
Travelstar 60GH	IC25T060ATCS05	60.01GB	5400	2MB	ATA/100	15	4	150/700Gs	333小时
	IC25T060ATCX05*	60.01GB	5400	2MB	ATA/100	15	4	150/700Gs	732小时

注：加*号的为Enhanced Availability（增强可用度）的型号。

目前市场上新的IBM笔记本硬盘基本都是4200r/m或5400r/m的产品，接口为ATA/100，大部分产品的缓存容量都已提升到2MB以上，性能已今非昔比；同时还采用了“抗铁磁偶合”（antiferromagnetically coupled，AFC）技术，能增大数据存储密度并减少耗电量。

自从Deskstar 60GXP以后，IBM硬盘采用了一套新的编号规则，该规则同时也应用到新的笔记本硬盘产品上。比如Travelstar 40GN系列中的20GB产品，其编号为IC 25 N 020 AT CS 04：IC自然是表示“IBM Corporation”；“25”表示2.5″笔记本硬盘；“N”代表硬盘厚度为0.37″，即9.5mm（“T”代表0.49″/12.5mm，“L”代表1″/25.4mm）；“020”表示硬盘容量为20GB；随后的AT代表接口为ATA；倒数两位的“CS”是一个系列硬盘的统一编号（注意，这里如果是“CX”，就表示为Enhanced Availability的型号，主要性能参数虽与CS系列相同，但设计连续运行时间大大延长）；最后的两位数字“04”代表转速为4200r/m（“05”、“07”、“10”分别代表5400r/m、7200r/m和10000r/m）。

这里需要注意的是，一般来说笔记本硬盘的型号越新（反映为较大的单碟容量），抗震能力也会越强，尤其是在运行状态下。

二、三星台式机硬盘型号

硬盘系列	型号	容量	转速（r/m）	缓存	接口	单碟容量（GB）	碟片数量
SpinPoint P40	SP2001H	20.00GB	7200	2MB	ATA/100	40	1
	SP4002H	40.00GB	7200	2MB	ATA/100	40	1
	SP6003H	60.00GB	7200	2MB	ATA/100	40	2
	SP8004H	80.00GB	7200	2MB	ATA/100	40	2
SpinPoint V40	SV2001H	20.00GB	5400	2MB	ATA/100	60	1
	SV4002H	40.00GB	5400	2MB	ATA/100	60	1
	SV6003H	60.00GB	5400	2MB	ATA/100	60	1
	SV8004H	80.00GB	5400	2MB	ATA/100	60	2

三星在硬盘业界的地位相对一般，目前主攻IDE硬盘，其市场份额较小，但市面上也经常能见到。由于三星硬盘在噪声与可靠性方面有一定优势，所以现在不少品牌机里也装备了三星的硬盘产品。

目前市场上常见的三星硬盘主要是SpinPoint（旋转点）V40和P40系列的产品，从系列编号上就很容易猜到，前者（Victor，胜利者）为经济型（Value）的5400r/m产品，后者（Puma，美洲狮）为性能较高（Performance）的7200r/m产品；它们的接口均为ATA/100，缓存容量都是2MB。新款三星硬盘的编号比其他品牌的产品简单得多，以SV 400 2 H为例：SV自然是代表SpinPoint家族的V系列产品，5400r/m；400表示容量为40GB；2表示有2个磁头（单碟40GB，双面）；H代表ATA/100接口（D代表ATA/66接口）。

驱动热报 Drivers Express

ATI

2002年8月26日，ATI发布RADEON 8500DV/8500/7500/7200/7000/DDR/SDR/VE/LE/AIW显卡最新驱动7.75 Beta版For Win9X/Me/2000/XP。这是一款Beta版驱动，其中针对Win9X/Me系统的驱动版本是4.13.01.9056，针对Win2000系统的版本是5.13.01.6143，针对WinXP系统的版本是6.13.01.6143。相信每个狂热的驱动发烧友都不会错过任何一个提升自己显卡性能的机会，推荐拥有镭卡的朋友更新此款驱动。它需要DirectX 8.1及其以上版本的支持。

Intel

2002年8月21日，Intel发布810、810E、810E2、815、815E、815EM、820、840、845、850、860芯片组主板最新应用程序加速器（Intel Application Accelerator，IAA）2.2.2 Build 2150多语言版For Win9X/Me/NT4/2000/XP。它适用于使用P4、PⅢ处理器及采用ICH2、ICH3芯片的系统。

NVIDIA

2002年8月26日，NVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、GeForce3、GeForce2/3 Ti、GeForce4系列芯片显卡最新驱动31.00版For Win2000/XP。这款驱动是Guru3d网站从一款nForce2芯片组驱动程序中提取出来的，驱动生成日期为2002年7月16日，原本只支持nForce系列集成图形芯片，通过对inf文件的修改，现已能支持所有NVIDIA的图形芯片产品。不过该驱动程序只支持Windows 2000和Windows XP操作系统，喜欢追新的朋友可试用一下。

Creative

2002年8月21日，创新发布Sound Blaster Audigy、Live!声卡最新驱动5.12.2.252 WHQL版For Win2000/XP。这是最新版本的SB Live!/Audigy驱动程序和Liveware XP，对应Windows 2000/XP操作系统，为多国语言版本，内含中文版。其中驱动程序的版本号是5.12.2.252，驱动生成日期为2002年7月24日；针对Audigy增加了SPDIF In AC-3 Decode功能，修改了MIDI部分使播放效果更出色，且通过了微软WHQL认证，推荐大家更新。

本栏目行情由超频网（www.yeshw.com）提供，驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（所有信息截止到2002年8月28日）。部分驱动程序收录于《锐》刊2002年第10期\DRV\下。

中关村配件参考价格　单位：人民币（元）

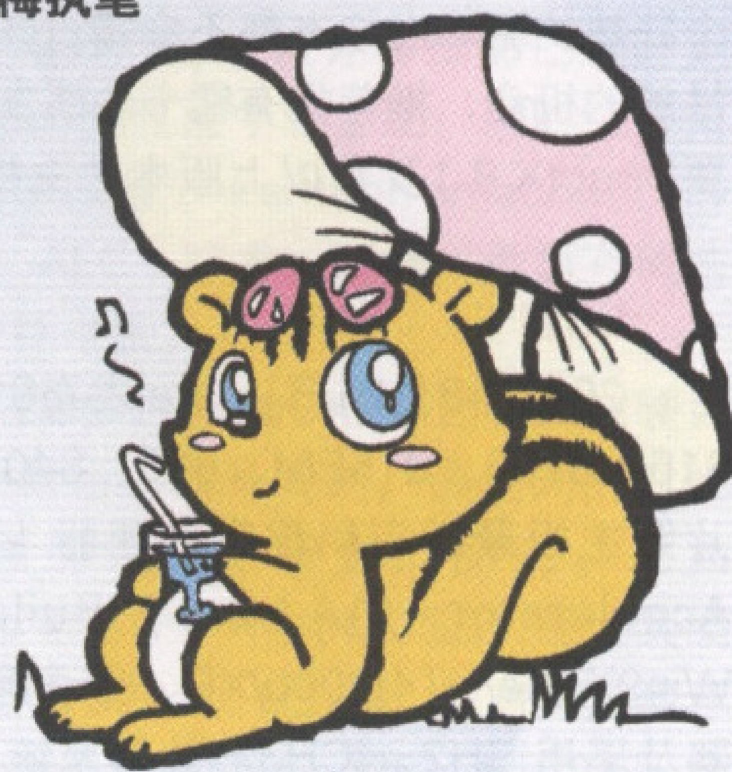
类别	品牌/产品	型号/规格	价格
CPU	Pentium 4	1.5/1.6/1.7GHz（散装478针脚）	865/1030/1090
	Pentium 4	1.8A/2.0A/2.26/2.4GHz（散装478针脚）	1300/1310/2020/2480
	赛扬（散装）	900MHz/1G（T）/1.3G（T）/1.7GHz	360/395/575/675
	Athlon XP（散装）	1600+/1700+/1800+/1900+/2000+	490/565/640/770/890
	Duron（散装）	850/900MHz/1.1/1.2/1.3GHz	240/245/315/335/460
硬盘	IBM 120GXP	40/60/80GB	590/660/750
	IBM笔记本硬盘	10/15/20/30GB	550/625/680/900
	西部数据	400EB/600BB/800BB	585/770/860
	希捷 酷鱼Ⅳ代	40/60/80GB	625/730/840
	迈拓 金钻七代（盒装）	40/60/80GB	655/790/970
	迈拓 星钻三代（盒装）	40/80/120GB	625/790/1200
内存	三星	PC 800 RDRAM 128/256MB	450/790
	现代	DDR 266 128/256MB	260/460
	三星	DDR 266 128/256MB	270/470
	现代	PC 133 SDRAM 128/256MB	140/240
	KingMax	PC 150 SDRAM 128/256MB	225/430
主板	Intel	D850EMV2/D845GBV/D845EBG2	1390/890/1060
	华硕	P4T533-C/P4B533-V/A7V333/A7V266	1450/1170/910/680
	微星	845EMAX/645Pro/KT3Ultra/845GMAX	960/560/750/860
	升技	KG7-RAID/BD7/IT7/AT7	470/660/1420/1420
	技嘉	GA-8SR533/7VTXE+/8IGX/8IRXP	650/690/1020/1060
	美达	6VA694T/S845D/S845GL/P4VAM	480/660/720/600
	精英	K7S5A/K7VTA3/L4S5A/P4VXMD	525/600/560/550
显卡	微星	Ti4200-TD64/MX440-T/MX420-T/MX400	1260/740/620/420
	华硕	V8460/V8170Magic/V8170DDR/V7100	3580/650/810/390
	丽台	S360/A250ULTRA TD/A250TD/A170	520/2960/2380/795
	双敏	速配7917/6800/6100/8200/8000	580/480/380/810/660
	耕升	蝰蛇420T/450T/钛极2200/220T/4200	640/740/980/890/960
	七彩虹	Ti4200/MX440/镭风9000/7500LE	990/580/870/510
	旌宇	磐龙MX420/MX440 5ns/MX440 4ns	530/599/680
显示器	飞利浦	107P/107E/107B3/107T	1950/1150/1460/1180
	三星	753DFX/757DFX/765MB	1290/1860/1490
	爱国者	998FD/798FD/778FT/777Q	2580/1580/1260/1520
	明基	781PT/774PT/77v/78f	1699/1599/1099/1499
	LG	995FT/795FT+/775FT+/772EF	3050/1990/1420/1250
	NESO	FD910G/797P/786G/770A	3820/2230/1980/1480
	三菱	Pro740/Plus735/Plus73	3520/2030/2550
光驱与刻录机	52速 CD-ROM	明基/源兴/建兴/美达	245/245/235/240
	16速 DVD-ROM	索尼/建兴/美达/华硕	380/360/399/420
	理光 刻录机	7320A/7240A	580/460
	爱国者刻录机	24速/40速	499/599
音箱	创新	Inspire 5700/5100/SW320/FPS1000	3500/820/330/410
	漫步者	R1000TC北美版/1800TC/S2.1D/1900TⅡ	150/270/600/420
	润宝轻骑兵	B1/M4.1/M4.2/B5680	230/300/320/320
	冲击波	SD-2/SD-1/SAC-246/CB-56B	180/155/190/230
散热器	CoolerMaster	DP5-5G11B 含油轴承 5500r/m	35
	Foxconn	PKP018 滚珠轴承 用于478针P4	75
	Foxconn	PK132 滚珠轴承 用于Celeron-T	45
	Foxconn	PK045 滚珠轴承 用于毒龙/雷鸟	55
	九州风神	AE-P404 滚珠轴承 用于423针P4	38
	九州风神	AE-071+ 滚珠轴承 用于Athlon XP	60

以上报价截止日期：2002年8月28日

SOU SUO to the end

将搜索进行到底

■本刊编辑部策划 王伟、肖梅执笔



自从我们跨进网络时代的那一刻起，生活就开始变得丰富多彩，网络资源浩如烟海，任凭我们自由翱翔。对我们每个人来说，在网络中都可找到自己感兴趣的内容，这就是网络的魅力所在，在这个庞大的数字图书馆里，“没有搜不到，只有想不到”。网上的搜索引擎主要就是提供这种搜索服务，它们中很多都提供免费服务，不同的搜索引擎针对不同的使用对象，此外，搜索本身也有很多技巧可供使用。可以这么说，只有全面掌握了搜索技能，才真正学会了上网，下面就让我们一起来感受网络魅力，将搜索进行到底。

主要搜索引擎介绍篇

一、Yahoo（英文网址：www.yahoo.com、中文网址：cn.yahoo.com）

很多的朋友曾经都是通过打开Yahoo页面来确认自己是否真正上网了，Yahoo的魅力由此可见一斑，长期以来它也成为搜索引擎的代名词，Yahoo模式更是人们亦步亦趋追随的流行时尚。Yahoo属于分类搜索引擎（也可称为目录服务），它的最大特点是信息无休止地横向扩张，服务内容从目录搜索到综合信息门户，服务范围从一个地域到有着不同语言文化背景的几十个地域，把人工分类的网站目录数据库与机器自动生成的关键词数据库相互融合，几乎涵盖所有的网络资源。

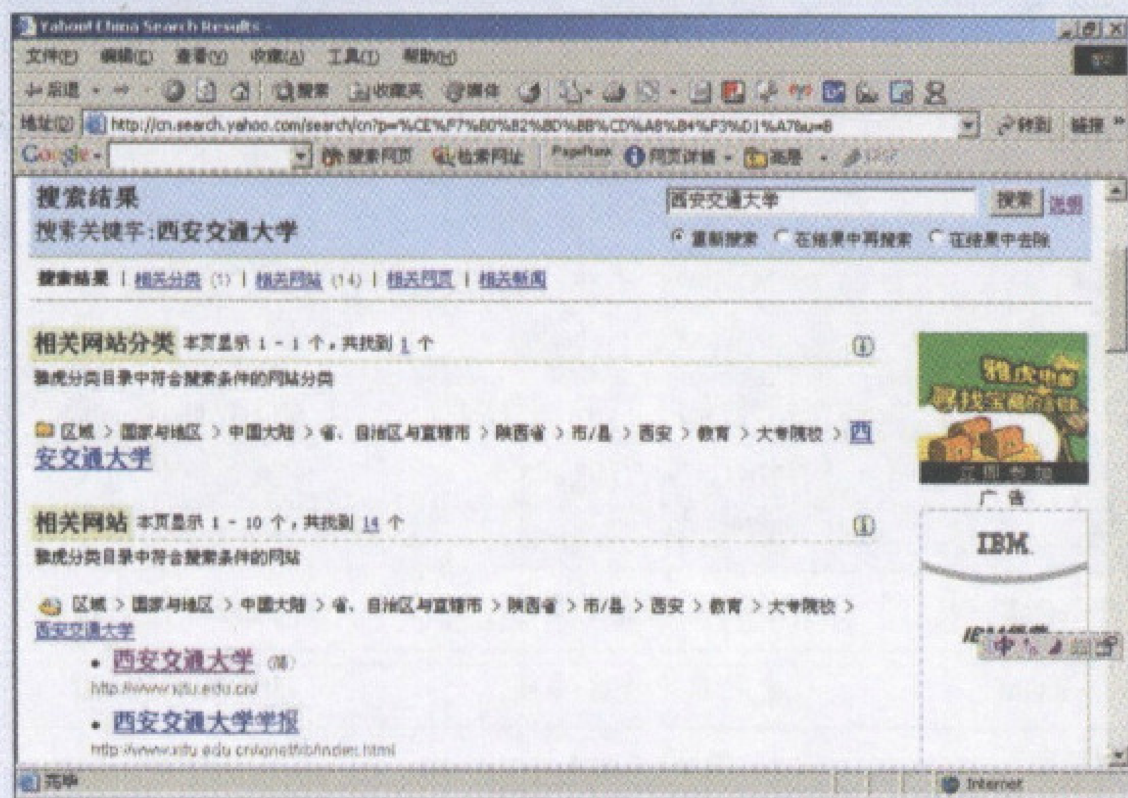


图1

Yahoo不是单纯提供所有网站网页的全文检索服务，而是将其收集到的网站及网页分门别类加以索引和文摘（由人工完成），以一个分层的线性目录来为用户提供按图索骥式服务，随着人们对信息需求的广泛和深入，它开始逐步开展信息的定制服务，以减轻用户层层寻找信息的负担，并帮助用户有效定位于一些重要的网站。

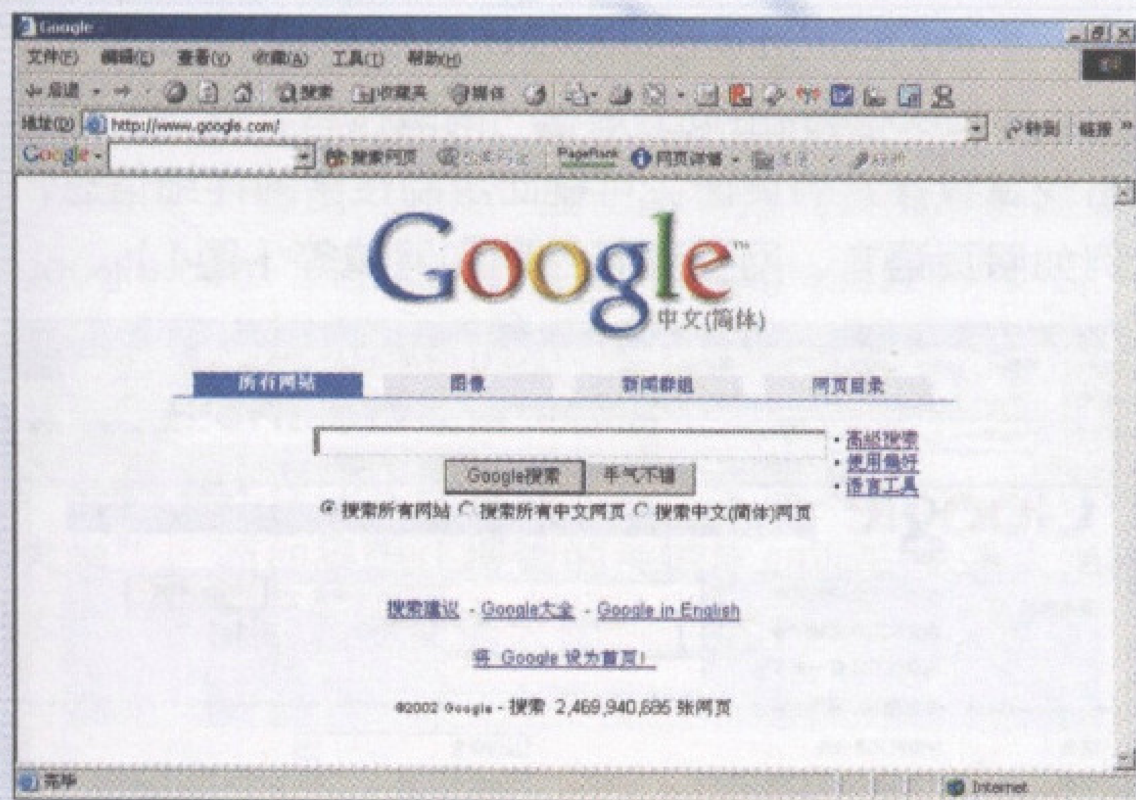
在中文Yahoo上可搜索绝大部分繁体、简体中文网站的信息，利用关键词搜索时，搜索结果将分为4类，即相关分类、相关网站、相关网页和相关新闻（图1）。

适合搜索：网页、专业技术类

二、Google（www.google.com）

Google一词来源于“Googol”，表示一个非常巨大的数字概念，隐喻着要穷尽所有Web资源的壮志豪情。Google是一种基于链接评价体系的搜索引擎模式，它主要基于这样一种认识：一个网页的重要性取决于它被其他网页链接的数量，特别是一些已被认定是“重要”网页的链接数量。每一个链接都是一张价值不等的“选票”，所获选票的总价值将决定谁是这场比赛的优胜者，谁将被安置在最重要、最显赫的位置上。这一技术非常有效，尤其是网络资源的膨胀必然产生更多链接，从而为Google评价文件重要性提供更多的依据。Google提供网站、图像、新闻群组和网页目录这4种搜索类别，分别搜索不同的信息（图2）。

除此之外，Google还提供许多其它的特性，例如“手气不错”，可直接打开最符合待查内容的网页；而在查找结果中的“网页快照”，可将系统缓存的大量原始页面内容呈现在用户面前，不仅大大提高搜索速度，而且可作为系统紧急状态的备份资源使用，并帮助用户查找那些曾经有过的Web内容。对于那些时限要求不是很高的搜索来说，往往有事半功倍的


图2

效果。

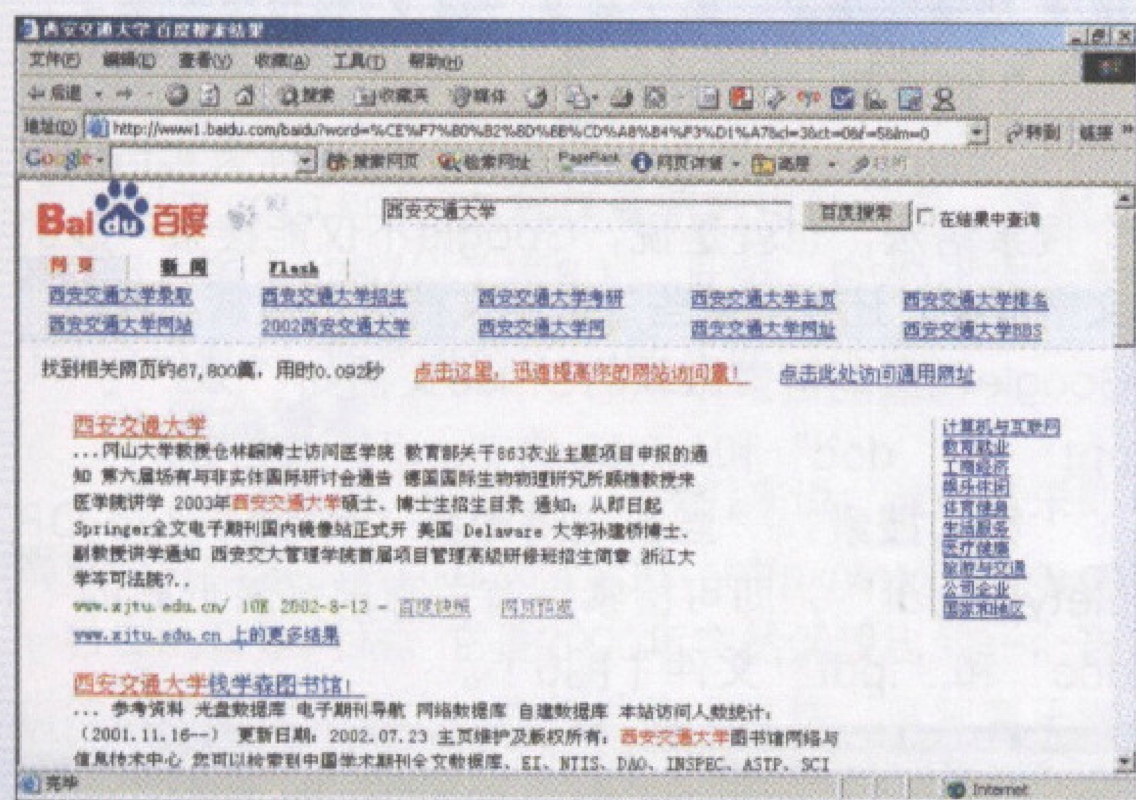
在Google上利用关键词搜索信息时，搜索结果将按照搜索信息的相关度大小来罗列，最符合搜索内容的网页出现在搜索结果的最前列。

比较而言，Google搜索效率最高，得到的信息特别全面而且按照搜索信息的相关度大小来显示，对用户来说无需费时费力即可找到相关信息。

适合搜索：图片、新闻类

三、百度（www.baidu.com）

在提供搜索引擎的中国主要网站中，超过80%由百度提供，这些网站包括Sina（2002年6月前）、Sohu、Tom.com、263在线等。百度本身也提供搜索引擎服务，用户可在上面搜索到网页、新闻和Flash三种类别的信息（图3）。百度搜索引擎使用高性能的“网络蜘蛛”程序自动在互联网中搜索信息，可定制、高扩展性的调度算法使得搜索器能在


图3

极短时间内收集到最大数量的互联网信息。它中文信息库非常巨大，总量达到6000万页以上，并且还在以每天几十万页的速度快速增长。百度搜索效率也较高，得到的信息较全面。

此外，还有很多优秀的搜索引擎可供使用，其中包括新浪（search.sina.com.cn）、网易（www.163.com）和天网（e.pku.edu.cn）等。

适合搜索：FTP、音乐等免费资源

搜索技巧篇

不同的搜索引擎搜索方式可能也不尽相同，不过总体上来说差别不是太大，它们之间有很多的共同点。Google强大的搜索功能使它拥有相当大一部分忠实用户，因此本文以Google为例，介绍Google的一些基本搜索语法和高级搜索技巧，希望能抛砖引玉……

一、搜索入门

要用Google搜索，当然首先要进Google网站——www.google.com。Google的首页很简单，搜索可分为4个功能模块：网站、图像、新闻组和目录服务，默认是搜索所有网站。具体搜索时，在搜索框内输入一个关键字回车即可看到搜索结果。每个Google搜索结果都包含从该网页中抽出的一段摘要，这些摘要提供了搜索关键词在网页中的上下文，可帮助你迅速决定这些搜索信息是否对你有用。

可以看出，关键词的选取在信息搜索中的作用尤为重要。一次成功的搜索由两部分组成：正确的搜索关键词、有用的搜索结果。一次成功的搜索也经常由好几次搜索组成，如果对自己搜索的内容不熟，即使是搜索专家也不能保证第一次搜索就能找到想要的内容。有经验的搜索者会先用简单的关键词测试，他们不会忙着仔细查看各条搜索结果，而是先从搜索结果页面里寻找更多的信息，再设计一个更好的关键词重新搜索，这样重复多次以后，就能设计出很棒的搜索关键词，也就能搜索到满意的搜索结果了。

一般来说，关键词应该同时选择两个或两个以上，而且还要抓住核心。例如想下载“唯一”这首歌曲，可以选择关键词“唯一、下载”。

此外，在搜索过程中，一定要避免犯以下常见错误：

1.错别字。例如查找谢霆锋时写成了“解霆锋”、“谢庭锋”、“谢霆峰”、“谢廷锋”等，自然查不到结果。2.关键词太常见。搜索引擎对常见词的搜索存在缺陷，因为这些词曝光率太高了，以至于出现在成百万网页中，使得它们事实上不能帮你找到什么有用的内容。比如搜索“地址”，本身这个关键词的意义就不大。3.不会挑选关键词。例如在搜索的时候选择：“高考分数出来了吗？”。本身这个关键词信息就不明确，如果将搜索关键词换成“高考，分数，发布”可能会取得较好效果。

二、搜索技巧

1.增加关键词

简单的搜索可能导致搜索结果比较凌乱，对我们的实际需要帮助不大，因此我们需要进一步缩小搜索范围。如何缩小搜索范围呢？增加关键字。例如查找“交通大学”，搜索结果中会出来很多包含交通大学字样的所有网页，如果再加上“西安”，就只会出来有关西安交通大学的信息了。

Google自动使用“and”进行查询，如果你想缩小搜索范围，只需输入更多的关键词，并在关键词中间留空格或逗号就行了，Google只会返回那些符合你全部查询条件的网页，而不需要在关键词之间加上“and”或“+”。

2.减除无关资料

如果要避免搜索某个词语，或过滤掉一些信息，可在这个关键词前面加上个减号（“-”，英文字符），但在减号之前必须留一空格。

示例：搜索所有包含“交通大学”和“西安”但不含“图书馆”的中文网页，可以搜索：“西安 交通大学 -图书馆”。

另外，减除无关资料还可减小中文里边的分词错误，举例来说，搜索关键词“品行”可能搜到大量“商品行情”，又如搜索关键词“和会”，得到的搜索结果可能大量包含“展览和会议”、“吉祥物和会歌”、“亚太经和会议”等。它们文字中都有“和会”，但不是你要搜索的“巴黎和会”“中东和会”。这是中文本身特点导致的搜索缺陷，可利用减除无关资料的方法来将这些分词过滤掉，例如在搜索的时候选择关键词“和会 -和会议 -和会 -和会歌 -和会务 -和会员 -和会计”。

注意：操作符与各个关键字之间不能有空格。比如“交通大学 - 西安”，搜索引擎将视为关键字为“交通大学”和“西安”的逻辑“与”操作，中间的“-”被忽略。

3.搜索结果至少包含多个关键字中的任意一个。

Google用大写的“OR”表示逻辑“或”操作。搜索“A OR B”，意思就是说，搜索的网页中，要么有A，要么有B，要么同时有A和B，网页中只要存在A和B之一即可。

注意：“与”操作必须用大写的“OR”，而不是小写的“or”。

实际上，我们在具体使用搜索引擎时，绝大多数的时间里都是在使用搜索引擎最基本的语法“与”、“非”和“或”，这3种搜索语法Google分别用“ ”（空格）、“-”和“OR”表示。因此，快速搜索的一般方法为：目标信息一定含有的关键字（用“ ”连起来），目标信息不能含有的关键字（用“-”去掉），目标信息可能含有的关键字（用“OR”连起来）。

需要注意，很多搜索引擎支持通配符号，如“*”代表一连串字符，“?”代表单个字符等。Google不支持通配符，只能做精确查询，关键字中的“*”或者“?”会被忽略掉。此外，Google对英文字符大小写不敏感，例如搜索“China”和“CHINA”时，搜索结果将一样。

4.搜索短语或者句子

Google的关键字可以是单词（中间没有空格），也可以是短语（中间有空格）。但是，用短语做关键字，必须加英文引号，否则空格会被当作“与”操作符。例如搜索一个专用名词“I Love You”，即搜索同时有“I”、“Love”和“You”的专用短语。

5.强制搜索

Google会忽略最常用的词和字符，这些词和字符称为忽略词。Google自动忽略“http”、“.com”和“的”等字符及数字和单字，这类字词不仅无助于缩小查询范围，而且会大大降低搜索速度。如果在搜索时想带上这些忽略词，可以使用英文双引号将这些忽略词强加于搜索项，例如：输入“http的发展”时，加上英文双引号会使“的”和“http”强加于搜索项中，此外，在关键字前加上明文的“+”号，例如搜索“+http +的发展”也能实现强制搜索。但是，大部分常用英文符号（如问号、句号、逗号等）无法成为搜索关键字，强制也不行。

三、高级搜索

通过上面的搜索技巧，想必你已能解决绝大部分的搜索问题。不过，如果想更迅速更贴切找到需要的信息，还需要了解和学习搜索的高级技巧。

1.利用Google上的高级搜索功能。

在Google的主页上点击“高级搜索”链接，即可出现高级搜索的页面，可在此定制搜索的详细信息，例如网页语言、网页更新日期和网域等（图4）。

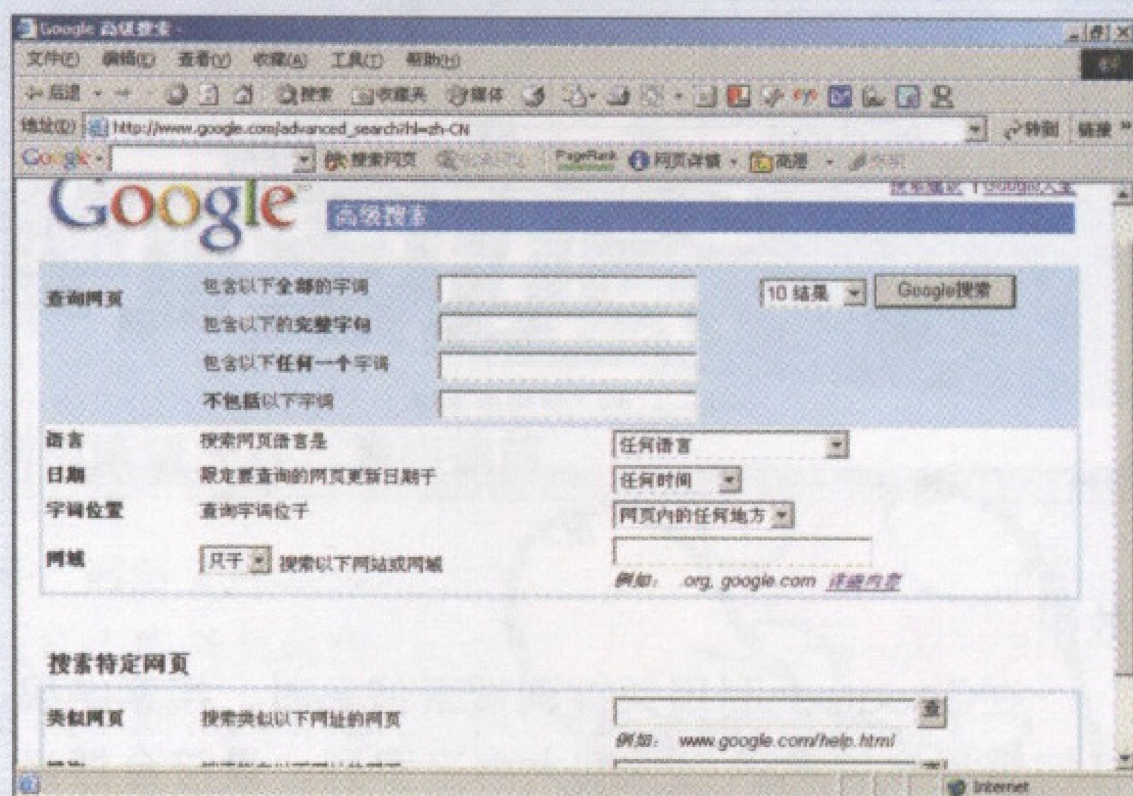


图4

2.指定网域

有一些词后面加上冒号对Google有特殊的含义。其中有一个词是“site:”。要在某个特定的域或站点中进行搜索，可在Google搜索框中输入“site:xxxxx.com”，例如在教育网（edu.cn）上搜索关于图书馆建设方面页面，可以搜索：“图书馆 建设 site:edu.cn”，即可搜索到教育网站内有关图书馆建设方面的资料。

注意：site后的冒号为英文字符，而且冒号后不能有空格，否则“site:”将被作为一个搜索的关键字。此外，网站域名不能有“http://”前缀，也不能有任何“/”的目录后缀；网站频道则只局限于“频道名.域名”方式，而不能是“域名/频道名”方式。

3.查找某一类型的文件

“filetype:”是Google开发的非常强大实用的一个搜索语法，也就是说，Google不仅能搜索一般的文字页面，还能对某些二进制文档进行检索。目前，Google已经能检索微软的Office文档如“.xls”、“.ppt”、“.doc”和Adobe的“.pdf”文档等。

例如搜索：“当前经济形势 filetype:doc OR filetype:pdf”，即可检索到有关当前经济形式的“.doc”和“.pdf”文件（图5）。

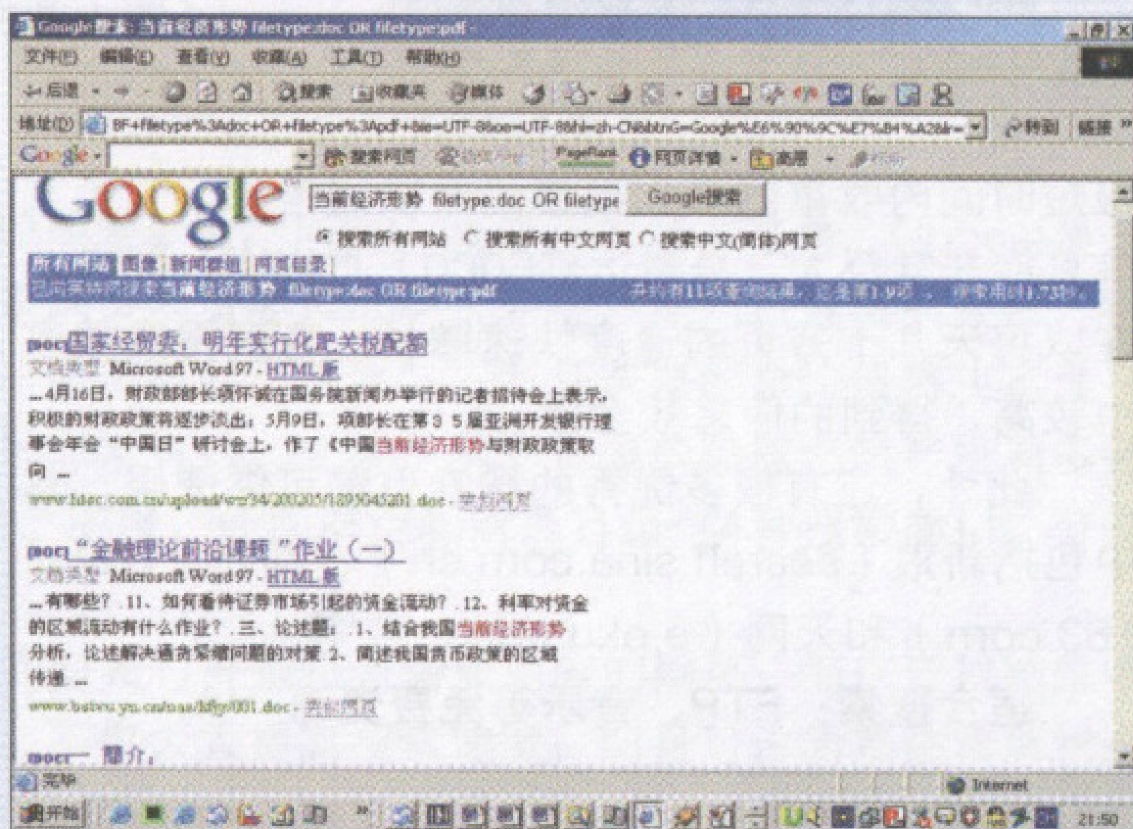


图5

4.按链接搜索

有一些词后面加上冒号对Google具有特殊的含义，其中的一个词是“link:”，查询“link:”显示所有指向该网址的网页。例如，“link:www.google.com”将找出所有指向Google主页的网页，不能将“link:”搜索与普通关键词搜索结合使用。

5.在URL链接或网页标题中搜索

例如，在URL中查找“西安交通大学”，可以搜索：“inurl:西安交通大学”，而如果想让搜索的关键字如西安交通大学在网页标题中，格式如下：“intitle:西安交通大学”（图6）。

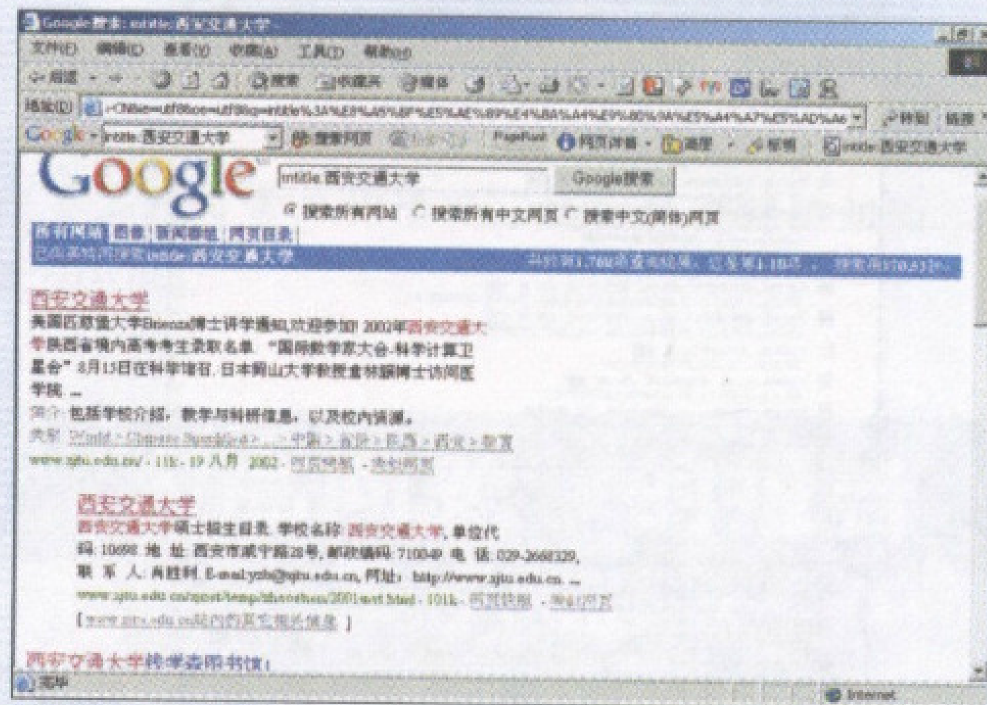


图6

分类搜索篇

上面讲到的是我们对网络资源整体的信息搜索，而在平时，我们用得比较多的主要还是一些具体的应用，例如我们想搜索一些图片、软件（有可能是正版的）或电影，这时都可利用分类搜索来查找。

1.图片搜索

Google上的“images.google.com”就是一个非常专业的图片搜索引擎，在这里你可随心所欲地搜索各种你想要的图片。利用图片搜索可以很容易地查找到一些零散的图片，例如你可搜索美国总统布什的照片，搜索结果可显示出布什在各种新闻报道中的照片，显得非常详细和全面（图7）。如果待查找的图片在网上有很多主题“Gallary”，如诸多电影电视明星的照片，它们一般在网上都有独立的在线相册，用“images.google.com”的图片搜索查到这些分类后一一打开即可。



图7

因此，“images.google.com”对于很多报纸杂志的编辑，绝对是一个雪中送炭式的工具。比如要在某个版面上插一张专题图片，用Google的图片搜索功能几秒钟就可搞定。

2.电影搜索

随着宽带网的普及，网上在线看电影已不再是什么新鲜事。很多网站本身也都提供电影的搜索和下载服务，用户可以去“http://www.chinafilm.com.cn/”上查找最新的电影信息，该网站目前已经包括影片10283部、影人2287位（图8）。此外，DVD不完全手册网站（http://www.mov8.com/）也提供对DVD影片进行查询。



图8

3.歌曲搜索

有了MP3的歌曲搜索，对我们来说，流行音乐即可一网打尽。音乐搜索网站也有很多，例如九天音乐网（http://www.9sky.com），可算上是中国数一数二的音乐网站。它是2000年突然涌现出的一个音乐网站“新军”，它提供的信息量非常巨大，更新速度非常快，紧跟音乐潮流（图9）。

它提供的音乐类型有3种，主要以MP3为主，RM与ASF为次，是一个大的音乐社区。此外，它还提供MTV、歌曲排行以及图库等。它具有非常强大的歌曲搜索功能，可按照专辑、歌曲、歌曲名来搜索。

此外，音乐极限（http://www.chinamp3.com或http://www.chinamp3.net）和SoGua也提供歌曲的搜索。



图9

4.FTP搜索

FTP已成为众多网友共享文件的一种主要方式，在FTP上一般都会存放很多有价值的文件，而且由于很多FTP都是私人架设，上面可能存在一些正版软件，因此，如果查找文件，通过搜索FTP一定会给你带来惊喜。

北大天网除了提供中英文的信息搜索之外，它的一个主要特色就是提供FTP的搜索服务，它是由中国教育网在北京大学设立的一个较优秀中文

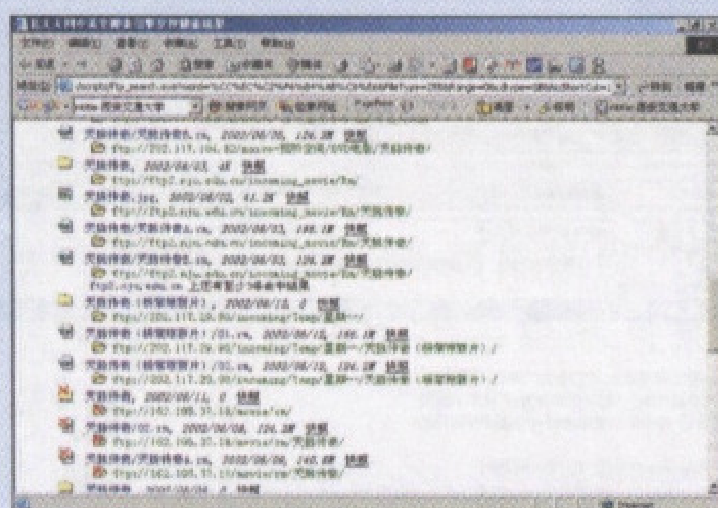

图10



图11


图12

搜索引擎，主要以教育网内的网页信息为主。它提供的FTP搜索也仅限于教育网内，不过由于教育网内的资源非常巨大，因此通过它查找的FTP信息也非常丰富。在天网FTP上可搜索图片、电影、音乐、文档、程序和源代码等资源，在搜索的结果中，还以图标形式生动地显示文件类型，而且如果FTP资源不可达，将以红叉标注（图10）。

利用软件也可以搜索到FTP上的资源。FTP Search软件就提供这项功能，首先设置搜索IP的范围和同时开启的线程数，接着即可在网络上搜索FTP资源了，利用软件搜索FTP得到的信息特别全，而且可靠性高，在搜索结果中还能看到FTP中的文件列表，令人一目了然（图11）。

FTP Search的下载站点为：ftp://ftp.dlut.edu.cn/pub1/unix/ftp/ftpsearch/ftpsearch-1.0.tar.gz，下载之后解压缩即可运行。

5.P2P搜索

P2P是Peer-to-Peer的缩写，译为点对点。它可让你非常方便地直接连接到网络其他安装了P2P软件的计算机上，从而进行文件的共享与交换。如今，已经涌现出一大批优秀的P2P软件，其中包括PP点点通、Workslink等。

本文以PP点点通为例，介绍利用P2P软件进行资源搜索的方法和技巧。

登录PP后，首先进入“资源搜索”，可看到一个非常友好和熟悉的人机界面。界面分为左右两栏，在左栏“查询关键字”中输入要查询文件的关键字和搜索范围，点击“开始搜索”按钮之后在右栏就可看到PP找到的相关文件和数据，例如在“查询关键字”中设置为空，在搜索范围内选择音乐，结果就出来了数以万计的MP3音乐文件（图12）。

如果需要下载，双击所要的文件，设置好下载的类别和存放目录之后即可开始，PP也支持断点续传功能，如果上次下载时因某种原因被意外终止，PP在重新启动时就会自动进行连接。PP的下载站点为http://www.pp365.net/，Workslink的下载站点为：http://www.workslink.com。

搜索插件篇

为了方便用户，很多搜索引擎现在都提供搜索插件，这些插件一般都能独立使用，而且集成在浏览器中，用户无需打开搜索引擎的主页面即可随心所欲地搜索，对于经常进行网络搜索的用户而言，这些集成化的工具确实很管用。它们主要包括如下几个。



图13

1.Google工具条

Google提供的工具条集成于浏览器中，用户无需打开Google主页就可在工具条内输入关键字进行搜索。此外，工具条还提供其他许多功能，如显示页面PageRank等。最方便的一点在于用户可快捷地在Google主页、目录服务、新闻组搜索、高级搜索和搜索设定之间切换。欲安装Google的工具条，可访问“http://toolbar.Google.com/”，按页面提示选择简体中文版本即可自动下载并安装。不过，Google工具条目前只支持IE5.0以上版本。

安装好的Google工具条在IE的地址栏下显示。利用它搜索时跟用Google页面没什么区别（图13）。

2.百度的IE搜索伴侣

如果你的浏览器还没有IE搜索伴侣功能可安装它，网址是http://bar.baidu.com/，这时你会见到IE搜索伴侣安装提示，需要注意，如果你的电脑已安装了其它搜索插件，首先需要将它们删除，否则IE搜索伴侣无法安装。不过百度网站本身也提供清除其他搜索工具栏的程序，你只需要在百度IE搜索伴侣页面上点击清除即可，接着即可进行伴侣程序的安装。

3.天网搜霸

天网搜霸是北大天网搜索推出的一款IE搜索插件，汇合网络上最棒的各种搜索引擎，包括天网文件搜索引擎、天网网页搜索引擎及其他国内外著名的搜索引擎，让你随时随地轻松查找。与“Google工具栏”及“百度IE搜索伴侣”不同，“天网搜霸”排除门户观念，并不仅支持天网搜索的文件搜索引擎和网页搜索引擎，还兼容任意其他搜索引擎或检索系统，轻松切换各搜索引擎而无需每次访问各引擎的主页。天网搜霸所需的操作系统也必须是IE5.0或更高版本。

编者按：晶合后院是《大众软件》读者的网上乐园，自1999年底开通以来，一直深受居民们的喜爱，注册人数大量增长。但今年4月升级以来，后院不断出现当机事件，引起广大居民关注。

为了使大家明白事件真相，也为了能使更多读者了解大众软件网络组员工的日常工作情况，我们特邀网络组的笨同学来“网络时代”作客，结果，他却只交出了一份工作日记就逃之夭夭……

人品问题！

笨的工作日记——关于服务器“人品问题”的报告



4月10日，周三

这是一个美好的时刻！经过长时间的申请要求，我们在服务商的托管机房里终于更换了一台新双PⅢ1GHz的服务器。

对于苦于速度的后院居民来说，这是一个非常值得高兴的事件。

我，笨，噩梦就此也开始了……

人品问题。

第一次情况：主板自我封

4月15日，周一

服务器忽然中断，迅速搭车赶到托管机房，发现可能是主板上集成的网卡连接问题，返回杂志社，请出已退休的旧服务器，先替换下来再说（俗话只说人不如旧，怎么服务器……）。

4月15日，周一

和狂人一起去中关村定点电脑商店修理，但未能检测，理由居然是这里无法上网（人品问题……），不得已，先更换一块主板再说。

4月16日，周二

为什么还是不行？难道这种主板都不能上网？奇哉怪也！去该主板北京总代理处，半路却忘了那大厦的名字，只记得是B座，Faint，那周围竟然有两个B座……

幸好只爬11层。

再次更换主板，终于一切OK。

人品问题。



第二次问题：CPU好衰！

4月26日，周五晚：5.1长假开始了。

哈哈，好爽，一气放9天呢。

4月29日，周一，假期。

在家上网，舒服……啊，为什么后院上不去？不好的预感……喂，狂人啊，什么，已经换了3个风扇，还是不行……

果然，放假也不让我清闲一下。

4月30日，周二，假期中。

从服务商处搬下服务器，去找配件商，机箱没法换，只好换CPU。这回还升级了，双PⅢ1.12G。

总算正常运转……

人品问题。

第三次灾难：主板！主板！

5月30日：周四

杂志社决定组织军训，从明天开始，连续3天！在营地连手机都不能开，更不用说上网了，郁闷。

6月3日，周一中午

总算结束了，打开手机，告诉家人一声，赶快背包回家去。啊，你也好，怎么是Ken，你不是病了吗？什么，后院又当了……昏倒……不能回家了。

6月3日，周一

下午直接去看服务器，集成显卡烧掉了……为什么又是主板？什么人品……没办法，只好把服务器再扛去该主板的总代理处，另一个肩膀上还扛着军训的行李，那大厦里的人都那样看着我……

已经是第4块主板了！破烂，我杀了你！

人品问题。

第四次感受：终于齐了！

7月26日，周五

明天放年假了，怎么感觉闷闷的，不是很好。嗯，假日快乐，哥们儿，拜拜。

7月28日，周日，假期。

应该没事了，长假漫漫，无心在家，干脆带女友去趟泰山吧。

手机又响了……已经见怪不怪了，肯定又是后院出事了。还好没买火车票。

7月29日，周一，假期。

这次是硬盘烧了。

搭车，拿回服务器，换硬盘，重装系统，服务器送回，安装完毕，启动，OK。

很好，很好，终于放下心来，主板、CPU、硬盘，这服务器三大件都换完了，下次你总没得坏了吧？

呸，掌嘴！世界杯刚结束，榜样就在眼前，我，聪明的笨，可不学贝利的乌鸦嘴。

嗯，先去报销的士费。

人品问题。

目前为止最深刻的教训：服务器一定不能DIY，人品问题很难解决！

报告完毕！

报告人：笨

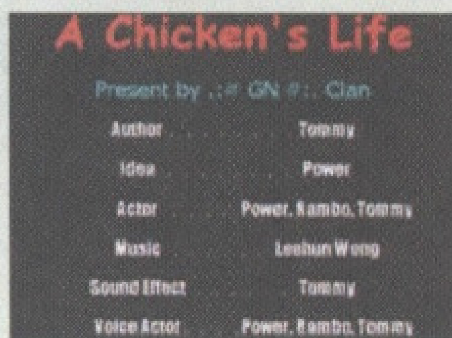
网罗奥秘天

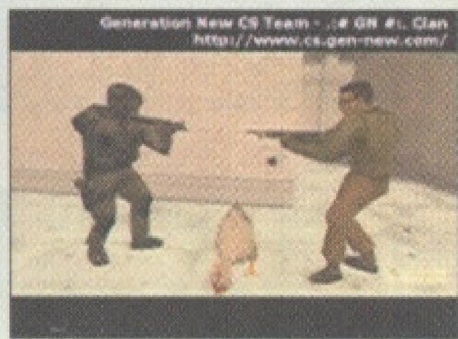
一只鸡的命运 4.65MB

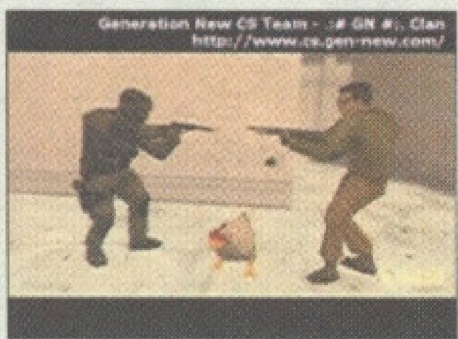
http://home.gen-new.com/friends/tommy/cs/chicken.rm

取自CS_ITALY那只著名的鸡，早先见到某些MOD爱好者把它改成狗、猫乃至蜘蛛、小强。说它有名是因为总有很多CSer总喜欢把它打死，然后欣赏鸡毛飞舞的美景，聆听“嘎”的一声天籁，并以此为爱好。当然，由于追求一枪爆鸡而被对手一枪爆头的也不在少数……

这次这只鸡又有了新的用途：为那些在意大利晕头转向冲冲杀杀的CSer提供食物。然而似乎只有这么一只鸡，于是CT、T各派出代表进行争夺。先是互相表演100遍，然后恼羞成怒拔枪相向，比试谁的火力更威猛，从耍小刀到MP5到喷子再到班用……但我觉得既然有这么毁天灭地的武器不如抢劫商店来得爽利，当然，那就不叫BT了。







秒杀 1.52MB

http://allgames.online.sh.cn/lineage/xiazai/video/04video.zip

秒杀，简称“秒”，常出没于网络游戏，用来形容杀怪/人的时间短到极点。常见到某玩家以“我终于可以秒XXX怪/人”为荣，闻者肃然起敬；当然也有“我被XXX怪/人秒了”来警告新手，闻者心惊胆战。



这是日本《天堂》的小段录像，N（N>50）多玩家围成一圈集体屠龙。只见屏幕上刀光剑影不绝于眼、闪电霹雳之声不停于耳，热闹异常，大家都很卖力。那条龙却看似反应迟钝，斗志全无。然而很快形势逆转，倒计时过后，龙优雅地喘了几口气，屏幕抖了几下，一阵网络延迟……惨叫声叠起，如保龄瓶般倒下M（M>47）多人。这个世界清静了……屏幕上留下一大堆玩家的鬼话，估计等同于“京骂”……呵呵，这才是真正的秒杀。



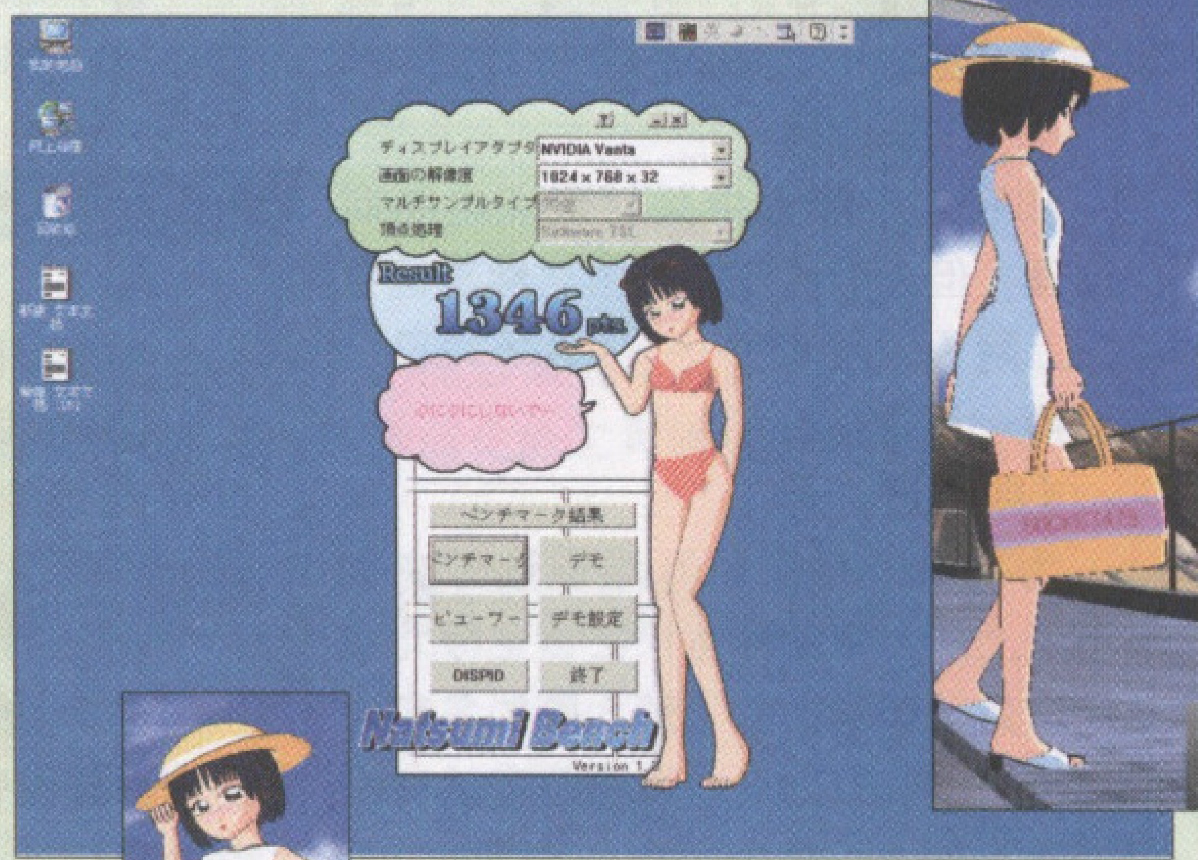


MM显卡测试 31MB

http://file2.mydrivers.com/tools/tweak/natsumi_bench_1_3.zip

产自日本的小软件，除提供显卡性能测试，还有好听的MTV欣赏。比较诱人的是有为测试中那个MM换衣服、摆Pose的选项，只不过那个MM的长相有点像魔鬼的脸孔、天使的身材。

测试时采用3D背景2D人物混合帖图，感觉比较新鲜，但严格说来它在算法上还有问题，所以得出的分数只作参考。建议使用1024×768的32位色进行测试，这样分数会高一点，我的爱机1321分，汗颜……MTV的曲子还不错，值得一听，但最强的还是那个MM拿的包包，上面赫然写着“Socket 478”，我当时看到一呆，然后简直笑翻天。至于MM换衣服，不要想歪，没什么更深入的选项。背景音乐节奏感很强，MM能摆的Pose也不少，显得很动感、活泼，当屏保效果奇佳。





网罗天下

周杰伦 35.1MB

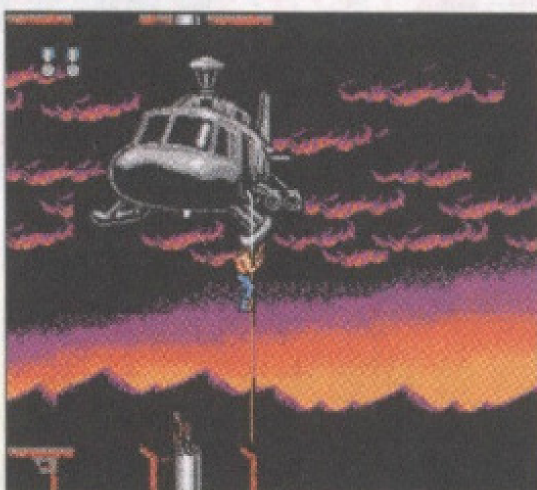
http://song.beelink.com.cn/music-mtv/mtv2/zjl_zhdzydyb00.asf

现在似乎是个人就知道周杰伦，毋需多言，我对他了解不多也不愿了解太多，故不多说以免露怯。

周杰伦《最后的战役》MTV电影版，泰国外景、真刀假枪、电脑特效（除非是曳光弹，大白天能看见弹道，真是活见鬼）、只伤不死（子弹打不透木箱、铁桶？）、兄弟情深、个人英雄……拍得颇为精致。有条件的歌迷可拿来先睹为快，不过此版本经过压缩效果一般。

BT魂斗罗录像 1.73MB

http://download.online.sh.cn/redirect.php?soft_id=13662&down_url=/pub/joy/cartoon/virtuanes020807.zip



魂斗罗属于我们这一代，当初我玩的第一个游戏便是它。可笑当初为了能抢到机会差点哭鼻子，呵呵。对于这个游戏我觉得怎么说也不过分，强、伟大、里程碑、空前绝后都可以形容，上上下下、左右左右ABAB，不知还记得对不对。



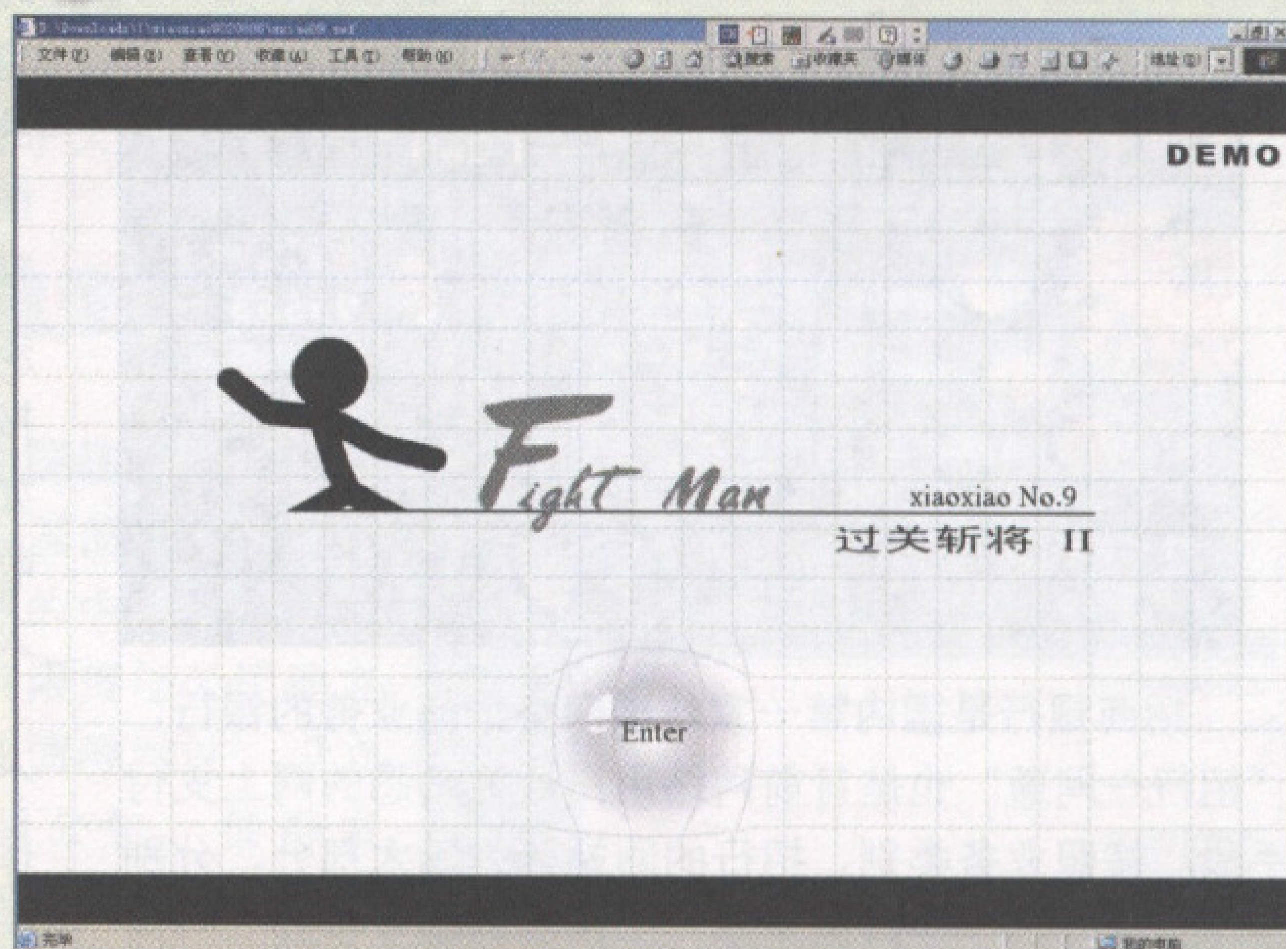
这是魂斗罗1代、2代未死一命打出最少分数的两个录像。说最少分数，是因为游戏者只打关底的Boss和途中必打的物体（物体？），并且什么武器也不“吃”，一杆小机枪（MP5？）打到最终Boss。估计Boss也会吓得发誓要改进小喽罗们的射击技能。1代相对简单一些，2代可困难得多，中途有很多随机发射的跟踪子弹，这些可全凭硬功夫躲避。操作者令人发指的跳跃技能让周围的同事们满地找眼镜，真是……太强了。

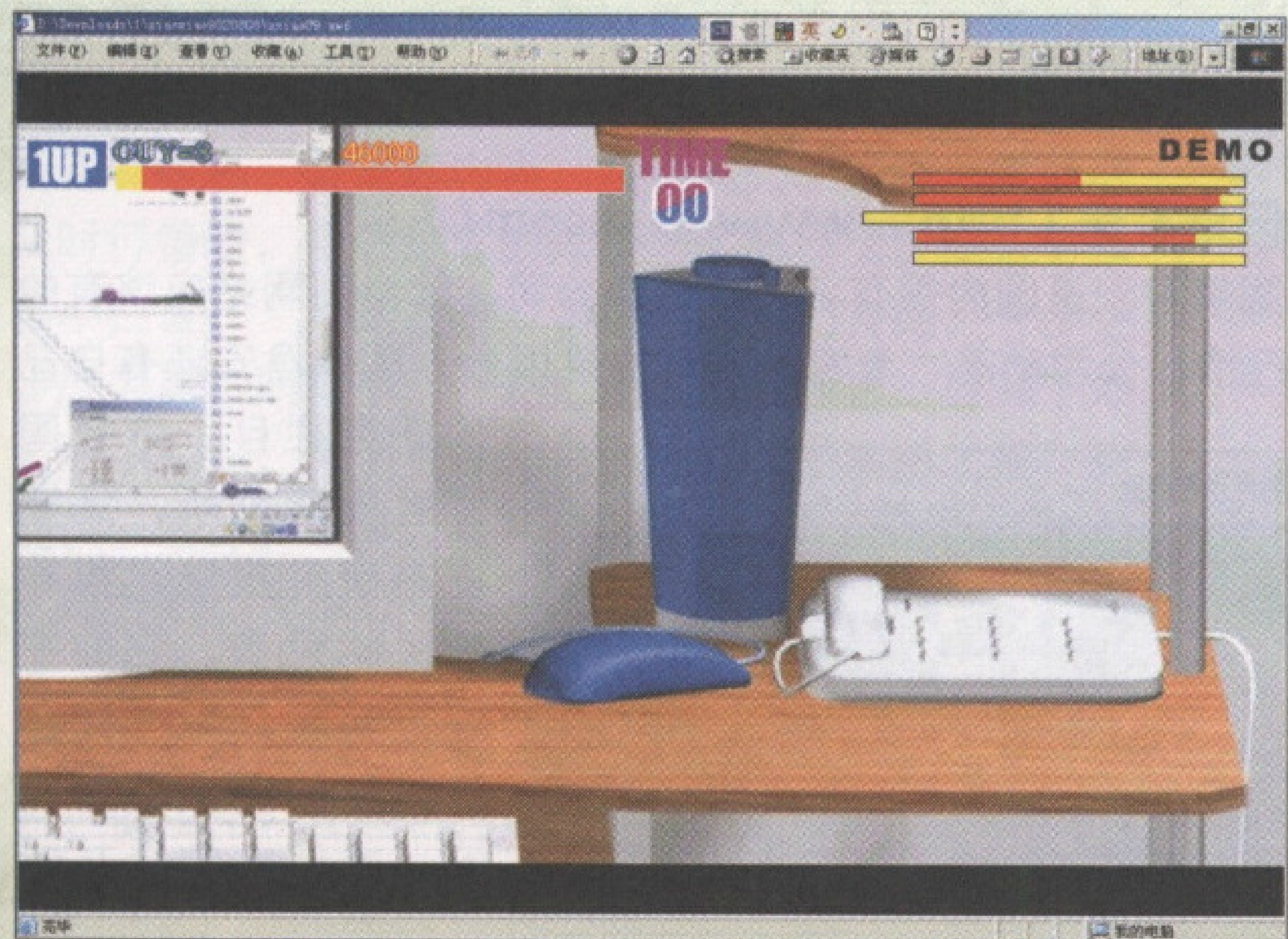
小小系列 652kB

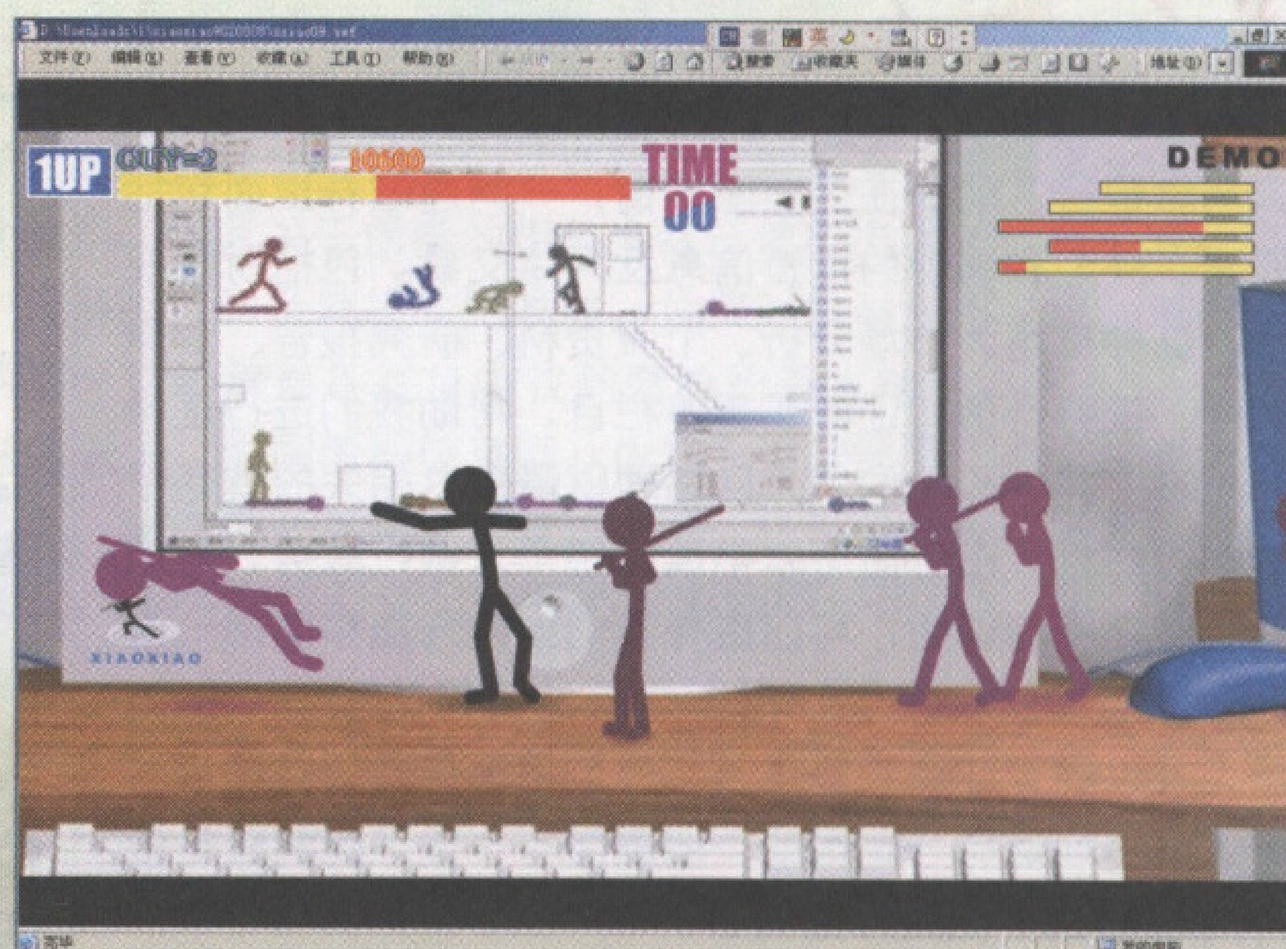
http://downfans.com/ddd/download.asp?downid=1&id=1504

小小的Flash很有名气，创意很奇特、另类，也不乏幽默、变态，他的功夫系列Flash我至今仍然收藏着（反正也不占硬盘空间）。

这是最新的双截龙式互动打斗Flash，还是个Demo，打完一个Boss就没了。玩起来很像街机的三国志，动作利索，操作流畅，而且允许自定义键位，颇有些难度。Boss很变态，有几个连招很强，沿用功夫系列的动作风格，一旦被打上掉血多不说，还很能挖掘你内心的被虐待欲……但敌人的AI不高，经常会发呆，而且可封边，打Boss时明显有几个可利用的Bug。鄙人不才，9条命过关……







检阅个人理财网站

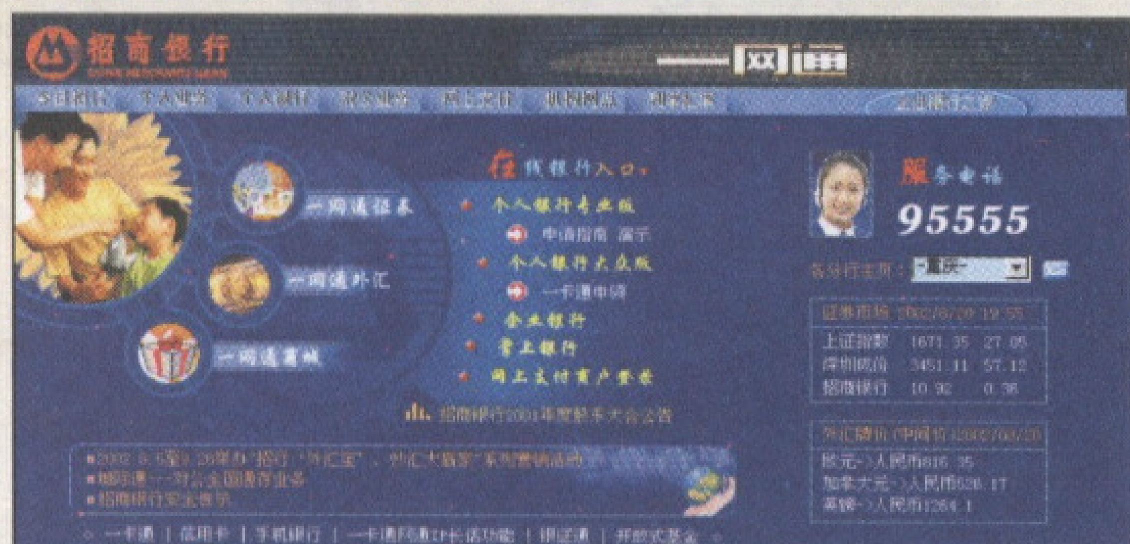


■重庆 Netgod

你知道个人理财吗？你想在线支付网上购物的款项嘛？你是否想过不用去银行，不用去ATM自动提款机就能方便的查询到自己账户里的余额呢？为什么不利用一下我们熟悉的网络呢？现在网络上各种各样的理财网站，可以帮助我们不仅学会一些理财的基本知识和技巧，掌握好地理财方法，获得及时全面可靠的信息，还能让我们实现个人网络理财，达到省时省力的目的。

网络银行类

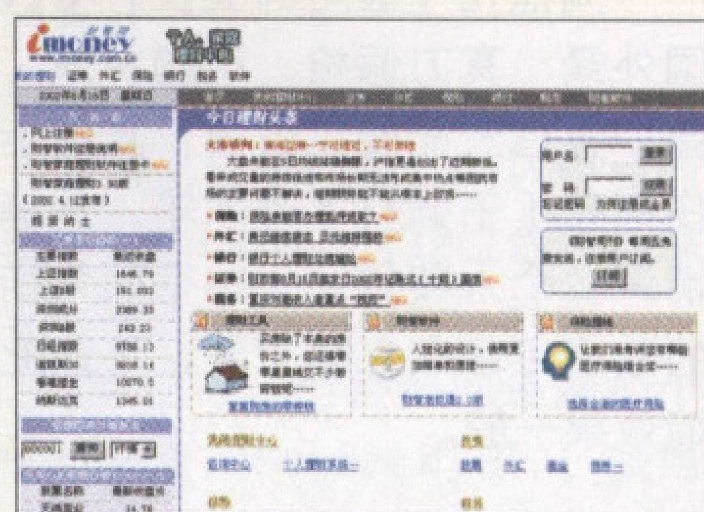
招商银行（http://www.cmbchina.com/）



招商银行是国内第一家从事网络银行业务的银行，“招行一网通”也是目前网络用户最为熟悉的网上支付手段。按照业务类别，招行的网站分为三大部分，分别是银行业务的“一网通主站”、投资证券业务的“一网通证券”、使用一网通网络支付功能网站列表的“一网通商城”。其中一网通主站包括我们经常使用的个人银行服务、企业银行服务和网上支付服务，要申请使用个人网络银行，就要在这里面申请；一网通证券里面包括股票、外汇和基金的投资信息及网络交易。包括财经要闻、证券市场、市场分析、个股资料、研究报告、法律法规、证券行情和证券买卖等栏目，帮助我们进行证券的投资。其中和我们个人网络理财最息息相关的就是个人银行栏目，在里面可以申请网络个人银行服务，网站有具体详细的说明，可以指导我们如何开通和使用一网通。从整体结构来说，招行的网站显得比较清晰但简单，开设的银证通、银基通、外汇宝等特色服务项目对个人网络理财有一定帮助，但里面有一些理财的栏目做得比较粗糙，比如外汇栏目。

综合理财类

财智网（http://www.imoney.com.cn/）



财智网是综合性的理财网站，号称国内第一理财门户，网站包括证券、外汇、保险、银行、税务等涉及个人理财方方面面的基本知识和技巧介绍，最新的理财信息和专家意见，在咨询中心可以提出自己关于理财方面的问题，网站还有专家在线回答。注册成为会员以后，可以享受功能强大的“我的理财中心”服务，定制自己关注的股票和外汇行情，可随时掌握它们的变动，并且可以使用“在线投资组合管理”服务，可实现多达收支记账、证券管理、报表统计、收支分类和理财提醒等多种个人理财功能。同时，财智网提供的理财工具种类最齐全，按照理财项目不同分为几大类，每一类下面都有很多小工具，比如证券工具中的债券认购收益率、债券到期收益率、债券持有期收益率、债券买卖比较器等工具，可以很好地帮助投资债券的人。另外财智网还有大名鼎鼎的财智系列理财软件下载。

整体而言，财智网网站结构清晰，内容丰富实用，贯穿整个个人理财的方方面面，尤其是它的在线投资组合管理工具，可以作为我们投资理财的好管家好帮手。唯一的缺点在于最有用的东西埋藏过深，不易被人发现。

券商网站

国泰君安（http://www.gtja.com/）

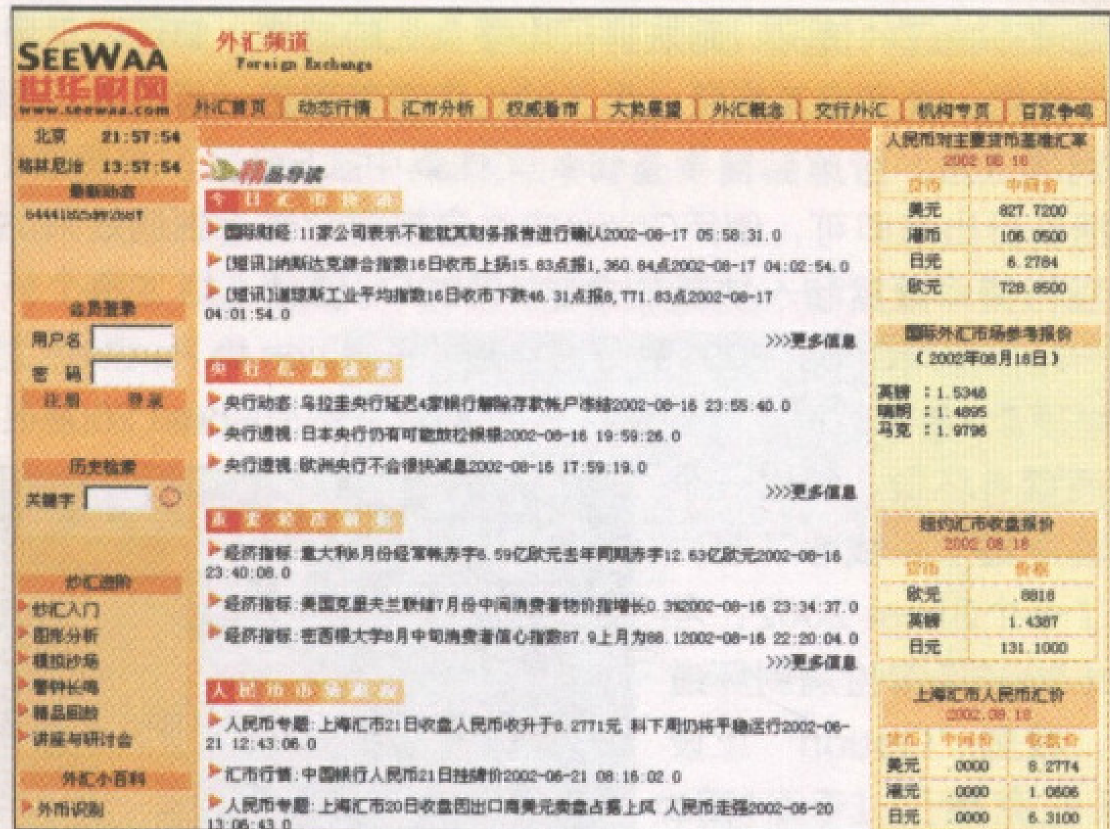
国泰君安是国内很有名气的证券公司。除券商网站应该有的股票行情、公司动态，专家点评等栏目以外，国泰君安还有自己的研究栏目，依托国泰君安研究所，定期发布研究报告，指导股民的投资。它的在线咨询栏目可选择自己信任的在线专家提问，在线专家会及时



解答你的问题。在线交易方面，国泰君安提供Web和软件两种方法进行，推荐使用软件方式，可以更加快捷和安全。该网站的个股主页也是其特色栏目，为每个个股建立一个主页，内容不仅仅包括该个股的K线图、分时图及实时报价，还有关于该个股的专家分析文章，该个股的公司概况、股票概况、十大股东、股本结构、分红送股、配股资料、资产负债、年度、中期报告、招股说明书、利润及分配表、公司公告、公司动态等，简直就是个股的百科全书。另外为了方便网民及时下单，在每个页面都有漂浮的快速下单图标，点击就可进入在线交易。

外汇专业网站

世华财网外汇频道（http://fx.seewaa.com/index.jsp）



世华财网是国内国内规模最大、最正规的金融信息企业，世华国际金融信息有限公司网站的外汇频道、网站设计，尤其是首页设计一目了然，几乎汇集了所有有用的信息，中间的新闻栏目包括最新的汇市新闻、信息、数据等内容，右边陈列了汇市上重要的及时行情表，便于炒汇的人及时了解行情。左边有很多小栏目，“炒汇进阶”帮助你从入门开始，一步一步成为真正的高手；“外汇小百科”包含一些关于外汇的小知识，方便查询使用；而“外汇实用工具”则提供一些计算工具，可以帮助我们计算，当然也设有汇市分析、专家评论等专栏，以供大家参考。

从总体上说，世华财网外汇频道提供了很全面的外汇及炒汇知识，有多方面及时的信息和数据统计，为方便炒作，还提供开设网上外汇交易的银行网站链接，细致而周到，不失为炒汇一族的理想选择。

保险专业网站

中国保险网（http://www.china-insurance.com/）



国内的保险公司都已经上网，然而各大公司的商业行为让大家觉得需要个中立可观的保险网站，中国保险网就是这样一个网站。

中国保险网开设的保险时讯栏目，囊括保险、财经方面的新闻及最新的论点观点等，举案说法，通过具体的事例讲解涉及保险的法律法规；海外保险栏目介绍海外保险业的动态新闻、公司行业组织及一些专业论文；资料中心则有偿提供有关保险方面的论文查询和浏览。

中国保险网的特色栏目是百姓保险，在这个栏目里面，不仅有齐全的资料查询方法，有关保险的一些最新新闻，还按照保险对象的不同分类进行组织，便于查找。此外客户服务与理赔栏目可指引我们如何和保险公司打交道，还可查找几乎国内所有保险公司的服务措施。百姓保险不仅有保险的知识，还有基本的家庭理财和社会保障知识。

中国保险网栏目设置丰富，查找方便，特别是其百姓保险栏目，对于大家了解和使用保险有很大的帮助。

债券

中国债券信息网（http://www.chinabond.com.cn/）



中国债券信息网是由权威的中央国债登记结算有限责任公司建立的专业债券网站，设立有新闻公告、债券发行、双边报价、结算行情、债市分析等栏目，其中的公告有很强的权威性，研究参考栏目由债券专家的研究报告可让我们从宏观上了解债券，而常用文件和公式栏目收录了国家关于债券的相关文件及债券方面的计算公式，方便我们了解政策和计算相应的收益。如果对债券还不了解，可以在业务问答、债券辞典等栏目中找到债券的基本知识。

总体看来，中国债券信息网从内容来讲很丰富，适合投资债券的人参考，缺点在于网站设计有些简陋、栏目设置有些零乱，对使用者而言，要尽快找到自己需要的内容需要一定耐心。

随着网络的发展，越来越多的理财网站将会成为个人理财的新生力量，网络个人理财将会因为快捷、方便的特点成为个人理财的时尚选择。P

巧用磁盘压缩功能为闪存扩容

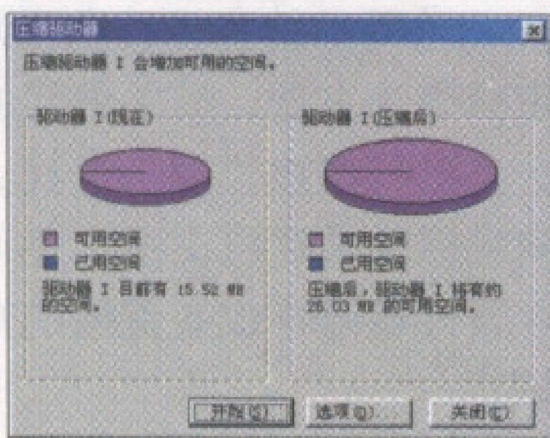
■山东 金延强

闪存是目前最流行的移动存储器，相比软驱它的优点可谓多多。笔者前段时间购买了爱国者16MB闪存，虽然16MB的容量相比软驱是大了不少，但在复制移动一些大一点的软件时还是捉襟见肘，怎样才能有效地为闪存增加空间呢？经过一段时间琢磨，终于发现了利用磁盘压缩功能来为闪存扩容的方法。

磁盘压缩功能是Win9X系统自带功能之一，如果你没有安装这项功能，请进入控制面板，然后执行“添加/删除程序”→“Windows安装程序”→“系统工具”进行安装，安装完毕后就可以对闪存进行压缩了。

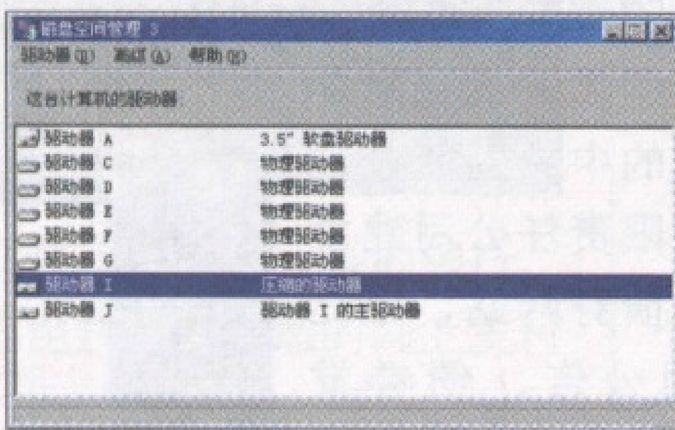
1.进入“我的电脑”，在闪存驱动器上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“属性”命令，在打开的“属性”窗口中选择“压缩”标签，单击“压缩驱动器”按钮。

2.接下来将会弹出一个“压缩驱动器”窗口，通过该窗口你可以看到目前驱动器的空间大小和压缩后的空间大小，压缩后的容量足足增加10MB多。先不要急着开始压缩，如果你准备在Win95、MS-DOS 6.0或6.2中使用该压缩驱动器，请单击“选项”按钮，然后选中“使用DoubleSpace兼容格式”，单击“确定”按钮，最后单击“开始”压缩该驱动器（如图1）。

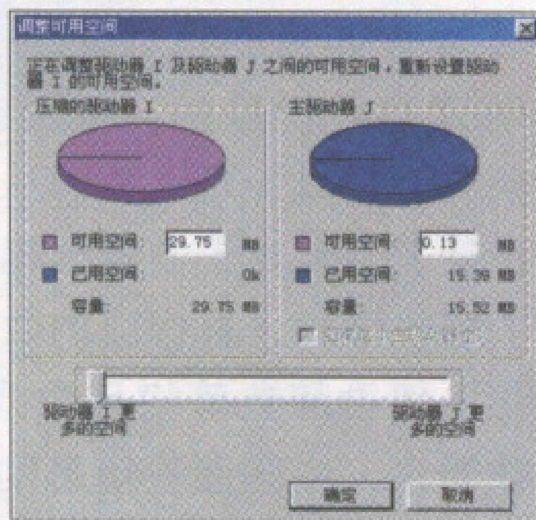

图1

注意：在开始压缩前最好将闪存中的文件清空，否则会导致压缩速度非常缓慢，另外在开始压缩前系统会要求你创建或更新Windows的启动盘，在压缩完毕后系统会自动对压缩后的驱动器进行磁盘碎片整理，最后还会要求你重新启动计算机，为了安全稳定起见，最好按照系统的要求去做。

3.压缩完毕后，在闪存驱动器上单击鼠标右键，选择“属性”命令，在“属性”窗口选择“压缩”标签，单击“高级”按钮，进入“高级属性”窗口，然后单击“运行磁盘空间管理”按钮，打开“磁盘空间管理”程序（如图2）。


图2

4.在“磁盘管理程序”中你会发现压缩后的闪存多出了一个主驱动器，这个主驱动器会占用2MB左右的空间，为了不浪费这部分空间，请选中压缩后的闪存驱动器，单击“驱动器”菜单中的“调整可用空间”命令，在“调整可用空间”窗口中拖动滑块到最左端（如图3），最后关闭“磁盘空间调整”，重新启动计算机即可，经过这样的调整就可以最大限度地利用闪存容量了。


图3

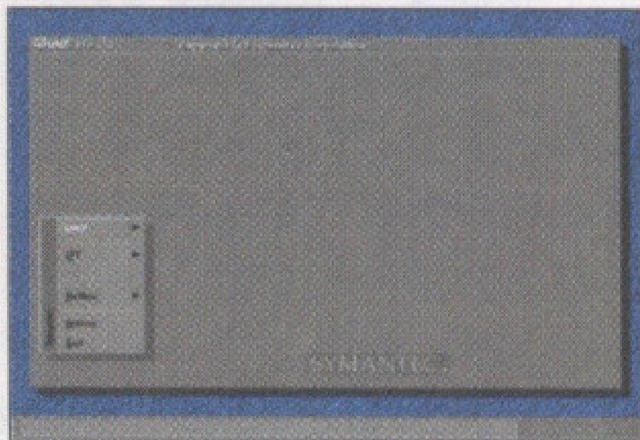
5.如果你想对压缩后的闪存驱动器进行解压缩，请按照上述方法打开“磁盘空间管理”，选择“驱动器”菜单中的“解压缩”命令即可。

最后需要提醒你，经过压缩后的驱动器会导致运行速度变慢，另外不能在NTFS、OS/2等文件系统上正常使用该压缩驱动器。

使用Norton Ghost抢救硬盘数据

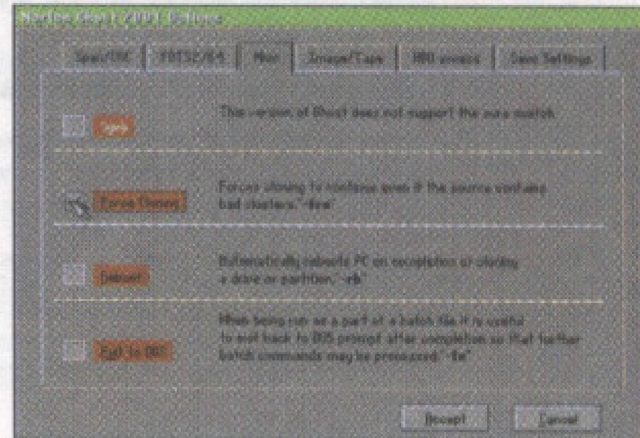
■北京 小虫

一般来说，Norton Ghost是作为一种备份/恢复工具使用的，而且在使用时Ghost要求执行操作的硬盘必须没有坏道，否则操作就会终止，但在某些特殊的情况下，Ghost也可作为抢救硬盘数据的工具（图1）。


图1

从Norton Ghost 2001开始，Ghost开始具有忽略坏道进行克隆的选项，2002版本甚至加上了一个新的命令行参数“-IR”，这个参数的作用是在制作镜像文件时忽略一些并非特别严重的引导扇区错误，精确地将源分区（包括可能不正确的引导扇区）复制到镜像文件或目标分区。使用Ghost进行数据抢救的原理就是利用新版本Ghost的这个特点，将有严重坏道的分区数据备份到另外一块硬盘，下面来看一个实例：

损坏的是一块IBM腾龙2代46GB硬盘，该硬盘有C、D、E三个分区，BIOS可正确识别，但C盘自带操作系统已无法使用，硬盘工作时发出IBM腾龙系列硬盘特有的类似摩擦玻璃的高频“吱吱”声。挂到其它机器上发现操作系统（包括DOS）再读，写硬盘时就会出现长时间读写最后没有响应的情况，无法拷贝出硬盘上的数据。使用磁盘修复软件进行修复，进度极其缓慢，为了防止坏道范围进一步扩大，必须采用特别的方法。考虑到需要备份的文件集中在E分区，只需将E分区的数据备份出来即可，使用Ghost或许会起到意想不到的效果。想到这点我将待修硬盘和一块新的金钻7代60GB硬盘（划了两个分区）挂在一起，使用Ghost 2001的分区克隆（Partition to Partition）功能将待修硬盘E盘的数据克隆到金钻7代的D盘，然而Ghost 2001很快检测到源盘有坏道，给出一个错误代码就退出了。我想了想，用软盘拷了一个Ghost 2002，考虑到Ghost 2002通常检测到坏道也会退出，我到“Option”里设置了“强迫克隆”（Force Cloning）（图2），点“Accept”保存设置，然后再执行“Partition to Partition”。


图2

Ghost 2002花了好长时间才将待修硬盘的分区列表读出来，赶紧选中它的E盘，克隆到金钻7代的D盘。Ghost 2002不愧是一个强力的硬盘克隆工具，虽然读的过程并不顺利，它还是忠实地将待修盘的E盘克隆出来了。经过40多分钟的等待，克隆过程完成。我将待修硬盘摘下，用软盘启动进入DOS，检查金钻7代的D盘，万幸的是，文件列表很顺利地出现了。我还不放心，用Scandisk对磁盘进行扫描，发现很多错误，不过很快就修复了。之所以有这样的担心是有理由的，因为Norton Ghost对硬盘的备份和恢复是按照硬盘上的簇一一对应进行操作的，如果源盘有坏道的话，克隆之后的目标盘也会有坏道，这也是Symantec不推荐克隆有坏道硬盘的原因。Ghost作为一款软件，并不能给硬盘带来物理性的损伤，因此对于那些有物理损伤的硬盘通过Ghost克隆出来的数据就会具有“虚假”的物理损伤，也就是逻辑损伤，修复和备份数据的工作就很容易了，这也是使用Norton Ghost抢救硬盘数据的关键所在。

关于这种特殊的方法抢救硬盘数据，有一些地方需要注意：

1.不到万不得已时，不要使用这种方法，因为这种方法的成功率

目前还不能验证。

2.版本越新的Ghost（至少是Norton Ghost 2001以上），成功率越高，新版本可能会对算法进行一些优化和修改，这对提高成功率是有帮助的。

3.目标盘最好是完全不用的硬盘，因为Ghost克隆之后原分区的信息会全部丢失，无法挽救。而且由于克隆过程中有时会带来一些不可知的错误，在检查磁盘之后可能影响到硬盘的分区表。

4.目标盘内抢救出来的数据最好及时备份到其它硬盘上，然后对其重新分区、格式化以确保该硬盘可正常使用。

在Excel 2002页眉、页脚中插入图片

■湖南 周进

在我们使用Excel时，有时希望能在工作表的页眉或页脚处打印公司的标志图案。但在Excel 2002之前的版本中都不具有此项功能。好在Excel 2002新增加了向工作表的页眉或页脚区域中添加图形文件的功能，用户可非常方便地在Excel工作表的页眉或页脚中增加图片。

下面我们以在Excel工作表的页眉左侧位置插入公司标志图案为例，向大家介绍具体操作步骤：

1.启动Excel，打开需要进行操作的工作簿文件，然后选择“文件”菜单中的“页面设置”命令，打开“页面设置”对话框。

2.单击“页眉/页脚”选项卡，接着单击“自定义页眉”按钮，打开“页眉”设置对话框。

3.在下方的“左”编辑框中单击，然后单击“插入图片按钮”，打开“插入图片”对话框。

4.在“插入图片”对话框找到需要插入到页眉中使用的公司图片文件后，单击“插入”按钮。这时可看到在“左”编辑区中出现“&[图片]”文字，同时工具按钮区中的“设置图片格式”按钮变为可用状态。如图1所示。

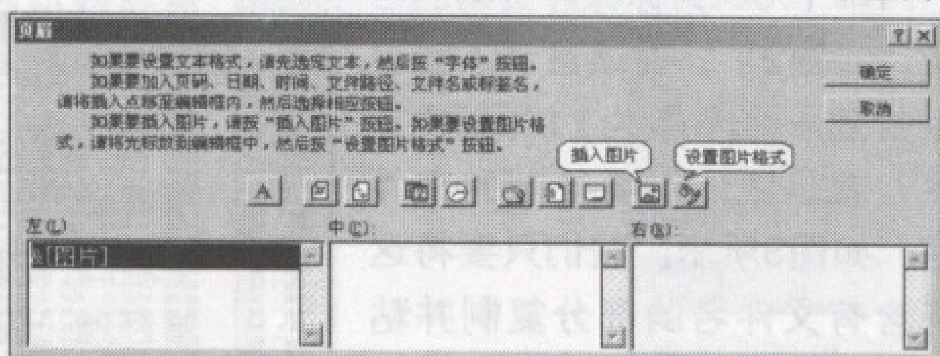


图1

5.单击“设置图片格式”按钮，打开“设置图片格式”对话框。根据需要对图片进行大小设置、位置放置、缩放、剪裁和调整。

6.设置完成后单击两次“确定”按钮返回“页面设置”对话框。单击“页边距”选项卡，设置好页边距参数。

7.单击“确定”按钮返回Excel工作表编辑区中。

在Excel中页眉和页脚中的内容并不在编辑中显示出来，用户要想查看页眉和页脚的实际显示效果必须单击工具栏上的“打印预览”按钮，然后在打印预览窗口中查看。

如果在预览窗口中发现在页眉中插入的图片尺寸太大，以至于扩展到页眉边距之外，将工作表中部分数据单元格中的数据覆盖，这时可采取下列操作方法进行调整：

方法1：扩大页眉边距。单击打印预览窗口工具栏上的“页边距”按钮，在预览区显示可通过拖动来调整页边距、页眉和页脚边距及列宽的操作柄，然后拖动屏幕上显示的边距操作柄增加页眉边距范围，以便能容纳整个标志图片。

方法2：更改图像大小。如果需要更改图片大小，用户必须采用如下操作方法：

在“打印预览”状态方式下单击“设置”按钮，打开“页面设置”对话框，接着单击“页眉/页脚”选项卡，然后单击“自定义页眉”按钮，打开“页眉”设置对话框。

单击“设置图片格式”按钮，打开“设置图片格式”对话框，然后根据需要对图片尺寸进行调整。

所有设置结束后，最终得到如图2所示效果。

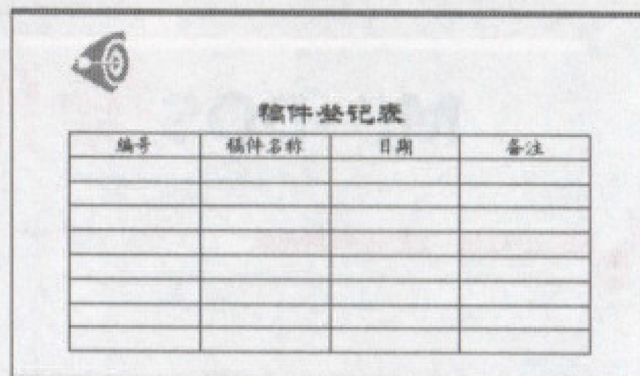


图2

紫光拼音输入法的几个小技巧

■北京 二子

一、巧删定义错的词组

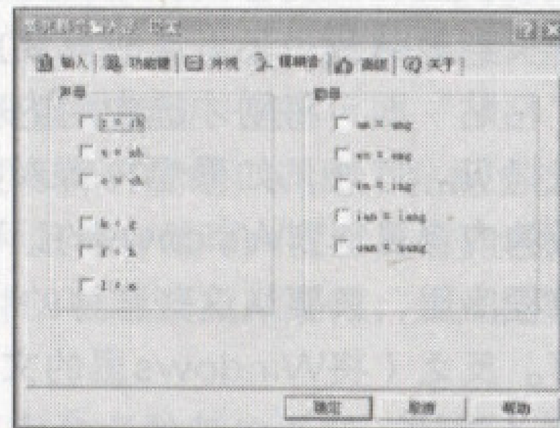
在紫光拼音输入法中，我们可自行定义词组。但有时我们在输入时也会不慎定义错误的词，如图，笔者输入“zhongg”后出现的第三个词就是以前不慎定义错误的一个词“中过”（如图1），放在那里非常碍眼。不过，当我们看到候选窗口中显示该词后，使用Ctrl+Shift+相应的字母或数字键即可删除了。如本例中，只要按Ctrl+Shift+3便可删除错词“中过”。



图1

二、发音不准也用拼音

对于发音不准的用户，紫光拼音输入法提供了对一些模糊音的支持，也就是说系统不再区分z、zh、c、ch等拼音之间的区别，从而方便了那些带有地方口音用户的使用。我们可右击紫光拼音输入法，并选择“属性设置”命令，在打开的“紫光拼音输入法设置”窗口中选择“模糊音”选项卡，并设置需要使用的模糊音即可（如图2）。这样可降低要求，大大方便南方地区用户的使用。


图2

三、解决“词库打开失败”问题

在紫光拼音输入法中，如果词库文件受到破坏，那么再次切换到紫光输入法时，系统弹出对话框“词库文件打开失败”，随后不能正常输入。其实，要解决这个问题也很简单：首先在电脑里新建一个空白文件，把文件的扩展名设置成UWL，然后选择“程序”→“紫光拼音输入法”→“工具”→“词库备份和恢复”命令，启动“词库备份和恢复”，再选择“我想为当前用户从词库备份文件中恢复词库”选项，单击“下一步”按钮，此时程序会要求你提供词库备份文件，选择刚才建立的空白文件，按“确定”按钮，程序会提示“恢复词库失败”。不要紧，关掉这个对话框，再切换到紫光输入法，问题即可解决。

四、定义特殊字词和短语输入

紫光拼音输入法支持用户自定义特殊的字词和短语输入。例如在定义了“china=中华人民共和国”后，可键入“china”来输入“中华人民共和国”。选择“开始”→“程序”→“紫光拼音输入法”→“自定义”→“特殊字词和短语输入定义”命令，即可启动记事本编辑特殊字词和短语输入定义文件。自定义特殊字词和短语输入时，可参照定义文件中的说明，增加你自己的特殊定义。完成定义后保存文件，在下次启动输入法时，就可使用特殊字词和短语定义进行输入了。

MS-DOS操作技巧二则

■广东 廖年旺

随着Windows系统版本的不断更新，原来操作系统的一大功臣DOS已逐渐被人们忽略、遗忘了。幸好现在的Windows系统基本上还保留着一个MS-DOS。虽然它只是一个基于Windows系统的程序，但基本上原来的DOS命令、特性都还保留着。下面就让我们总结一下其具体的操作方式与技巧。

一、MS-DOS下的剪贴板

Windows的剪贴板是个非常实用的程序，而MS-DOS中也有自己的剪贴板。不知大家有否留意在MS-DOS窗口中的前三个工具按钮？这三个按钮就是进行剪贴板内容的复制与粘贴的。其中，第一个是标记按钮，第二个是复制按钮，而第三个是粘贴按钮。它们并不只是提供MS-DOS程序专用的，也可以将信息传回Windows。

例如，在将MS-DOS窗口里的信息拷入剪贴板时，可以先选取“标记”按钮，然后在MS-DOS窗口内拉出一个范围（如图1）。在拉出范围的区域内容后点选“复制”按钮，就可以将窗口里选定的内容拷贝到剪贴板中了。这时只要点击“粘贴”即可将刚才选中的内容进行拷贝。另外，如果想将转入剪贴板的内容复制到Windows的记事本等程序里，只要从这些程序的“编辑”菜单中点击“粘贴”命令即可。反之（将Windows里的文本信息粘贴到MS-DOS窗口里）亦然。

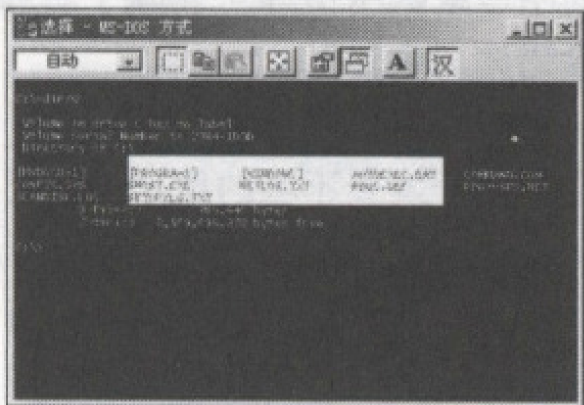


图1

二、MS-DOS的中文方式

大家还记得位于Windows\Command目录下的PDOS95.bat这个批处理文件吗？通过它我们就可以在MS-DOS窗口中实现中文方式了。在执行该功能时，只须在DOS命令提示符下键入“pdos95”即可。启动后我们还可在MS-DOS里输入汉字。其中汉字的输入法有国标、区位、双拼和全拼4种（如图2）。

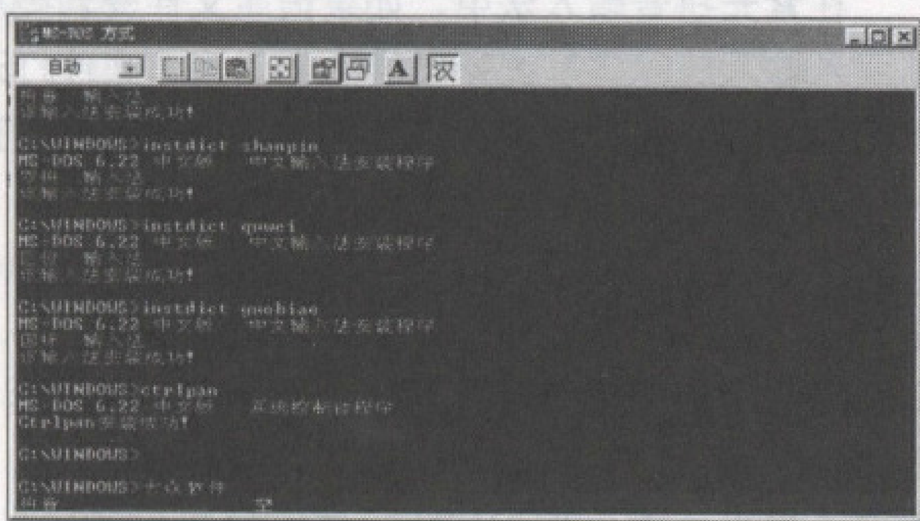


图2

当然也可以通过修改PDOS95.bat批处理文件来选择自己喜欢的输入法。如果你还保留有UCDOS，甚至可以将五笔输入法加载在该批处理文件中。另外，在启动该功能后，按“Ctrl+F10”可改变窗口的显示、输入及打印风格，而按“Ctrl+Shift”则可切换各种不同的中文输入法。在要退出该功能时，只要输入“Quit”即可。

教你如何制作目录文件

■辽宁 柳林

如果你是一个Flash或图片收藏迷，那你的文件夹中一定有好多美丽的动画或图片。可众多文件都挤在一个文件夹中，查看起来就不够方便了。再如你的好多资料也都存放在一个文件夹中，查找起来就需要费好大的劲。这种情况下如果有一个目录文件，它就可以很方便地管理和查找你所收藏和保存的文件，如何制作它呢？还是请你往下看吧。

制作目录文件需要把文件夹下所有文件的文件名都复制到其中，然后再将每一个文件名赋予一个链接，这样用鼠标单击其中任意一个文件名就可以打开文件夹中的相应文件。这里需要两步工作，即复制文件名和做链接。

1.复制文件名

如果文件夹下的文件不是太多，可以利用F2键（重命名）和“Ctrl+C”（复制）、“Ctrl+V”（粘贴）操作，将它们复制并粘贴到目录文件中。如果文件夹下的文件非常多，还可以利用一个DOS小技巧，将含有文件的分区做成一个列表文件，文件夹中的文件名都会存在于该列表文件中。这里列举的文件夹中的文件是笔者一份地理资料中的亚洲篇（图1），这个文件夹中有很多国家资料文档，首先需要将名为“亚洲篇”的文件夹移至磁盘的根目录下，然后重命名，最好命名为一个简单的名字，如11。之后再对下面进行的DOS命令操作就简便多了。进入“MS-DOS方式”，键入C:\XXX>dir/s>11.txt后回车（XXX为你保存资料的目录，如图2），在该目录下就可以找到一个名字为11.txt的文件，就是我们需要复制的文件名，如图3所示。我们只要将这些含有文件名的部分复制并粘贴到目录文件中就可以了，修改掉多余的记录，就生成了一份原始的目录文件，如图4。这里的原始目录文件是指没有加入链接的。

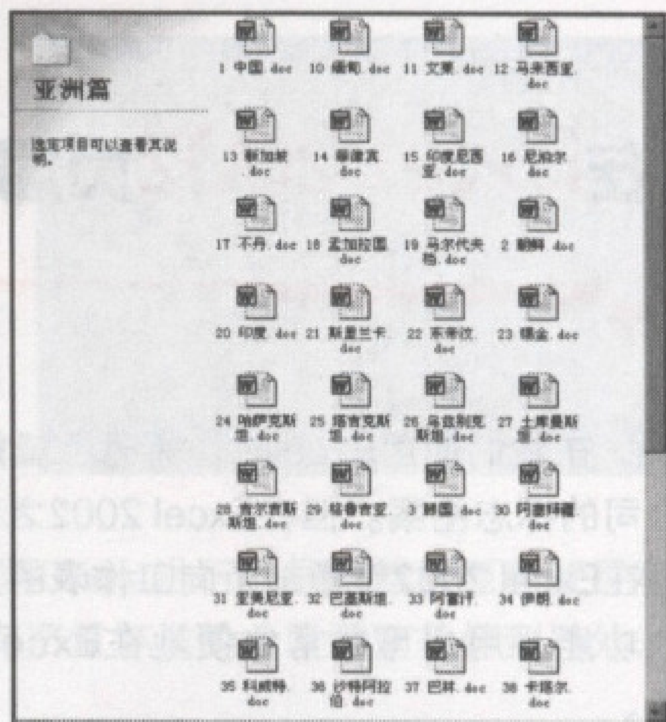


图1

图2

图3

图4

2.加入链接

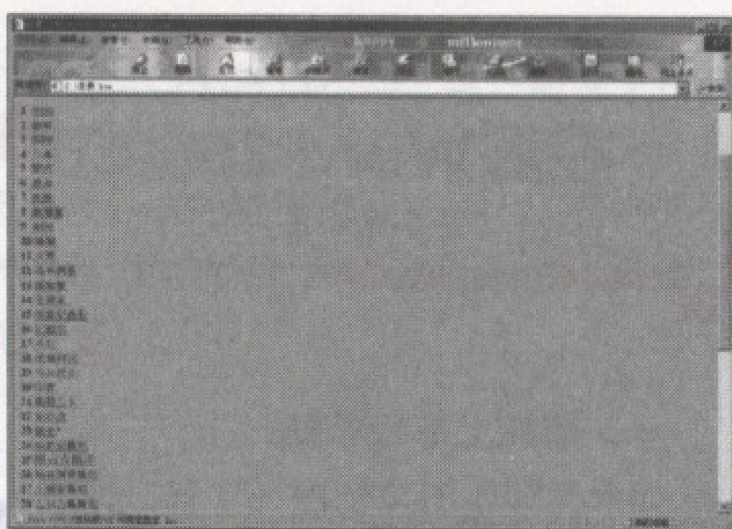
这里的操作是在Word中进行的，你也可以在FrontPage中进行，方法都一样。首先选中一个文件名，再单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“超级链接”，如图5所示。这时会弹出一个“插入超级链接”的窗口（图6），最后再单击“浏览目标”下的“文件”按钮，在“链接到文件”窗口下（图7）选择正确的链接就可以了。做了链接的文件名

图5

图6

会呈现蓝色，底下还多了一个下划线，单击试试，看看链接是否正确。做链接虽然简单，但文件太多也会令你心烦，这时候打开Winamp听听音乐，边听边做，你会觉得很轻松。完成后的心情自然不必说了，可以将做好的文档另存为Web页，也就是Html文件（图8），也可以存为Dot文档随时修改，当文件名太多时，还可利用“查找”命令进行定位。怎么样，是不是很方便？


图7

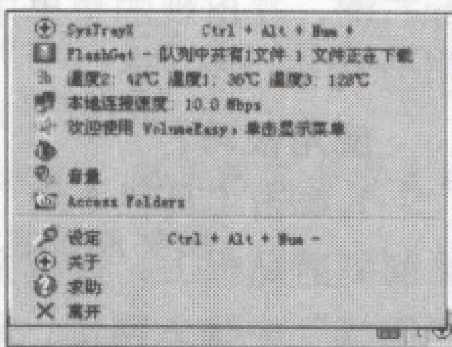

图8

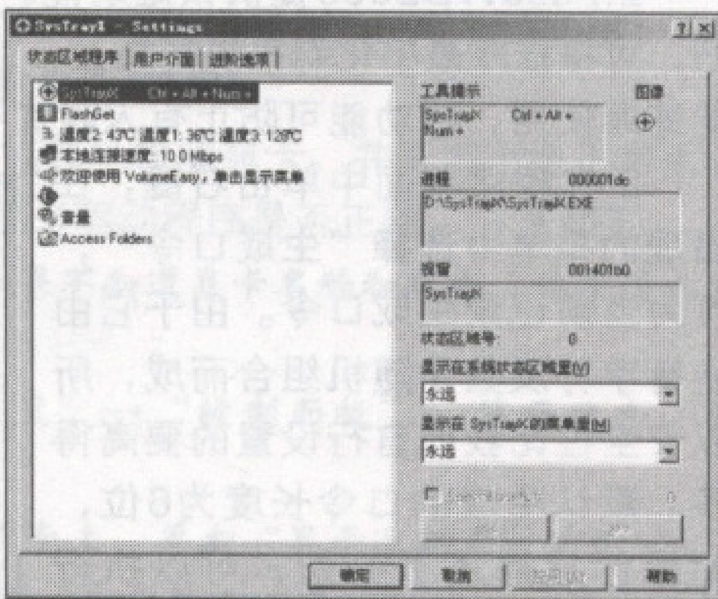
用SysTrayX管理系统托盘

■山东 郑振涛

现在很多软件都喜欢在系统托盘中占据一席之地，什么防火墙、RealPlayer等，结果系统托盘越来越长。当你面对众多图标，而又在没有文字提示的情况下，在系统托盘中切换应用程序很不方便，如果你有这个烦恼，那么建议你使用SysTrayX，它是一个专门管理系统托盘的小工具，大小只有356kB，下载地址http://hn.skycn.net/down/setup_systrayx_300_081_beta.exe。

运行下载后的可执行文件即可安装该软件，最后安装程序会要求重新启动计算机，重启后，程序会自动运行并在系统托盘上显示一个图标。在图标上单击右键，出现图1所示菜单，系统托盘中的所有项目已经显示在菜单的上半部分了，而且每个项目后面还显示有文字提示，不过这些项目仍然会显示在系统托盘中，我们现在可以隐藏它们。选择菜单中的“设定”，出现设置对话框，如图2，在左边的区域中选择要隐藏的项目，然后单击“显示在系统状态区里”下拉列表，选择“绝不”，按“确定”关闭对话框，该项目就被隐藏了。想让隐藏项目重新出现，只要在该列表中选择“预设（可见）”即可。

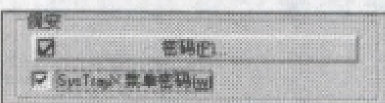

图1

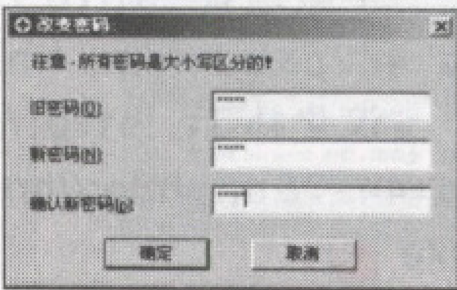

图2

使用技巧：

1.软件在第一次运行时，会显示为英文界面，其实它自带了简体中文包。在系统托盘中的SysTrayX图标上单击右键，选择“Settings”，在出现的对话框中单击“User Interface”，在“Language for the User Interface”中选择“Simpified Chinese”，单击“应用”即可。

2.有很多软件像Foxmail、QQ等在单击最小化按钮时会直接最小化到系统托盘，为防止别人趁你不在时非法使用它们，你可以为SysTrayX菜单设置密码。在设置对话框中，单击“用户界面”，选中“SysTrayX菜单密码”复选，如图3，然后单击“密码”按钮，在出现的设置密码对话框中输入密码，如图4，单击“确定”关闭。设置密码之后在查看SysTrayX菜单前，必须正确输入密码，否则将无法访问系统托盘中的程序项。这项功能大大提高了系统的安全性。


图3


图4

3.在“进阶选项”中还可对其进行一些高级设置，建议选中“当状态区域里有东西发生变动时重画菜单及设定”和“自动启动SysTrayX”，前者可以在系统托盘中的图标发生变化时自动更新SysTrayX菜单，后者可让SysTrayX随计算机一起启动，其他可直接使用默认设置。

FoxMail签名简易制作

■贵州 六梅

在微软的Outlook Express里，我们可以利用它提供的工具制作签名，在“新邮件”窗口里，可以在工具栏上添加“插入签名”按钮。而在FoxMail里，签名的制作和设置则麻烦一些。

其实我们可以通过FoxMail的“编辑”按钮，调出“粘贴自文件”功能来调用自己制作的签名。这种签名容量可大可小，也灵活机动，可附在信件后面，也可插入信件中，而且所见即所得，大大提高了我们的工作效率。

在“记事本”里，我们可以手工制作各种邮件签名。如输入姓名、地址、邮政编码、电子信箱地址等信息，可制作通讯签名；输入祝福的话，可制作祝福签名；输入常用的工作单位名称、常用的条文、常用的定理公式等文字内容，可制作工作签名。签名要一个一个地建，签名建好后，可以保存在FoxMail文件夹（FoxMail“粘贴自文件”默认文件夹）里，保存文件类型为TXT。以后使用FoxMail“写邮件”窗口输入文字时，点击“编辑”，选“粘贴自文件”打开签名薄文件夹，打开“签名薄”选择你要的签名插入。如果是第二次使用，选择“粘贴自文件”时就可直接调用打开的签名薄了——这时“签名薄”就相当于IE的默认首页，变成了默认文件夹。如此一来，就可以直接选择并插入容量为一二十个直至几百上千个汉字的签名了，这无疑将大大提高邮件处理的效率，而且还是所见即所得的，签名文字内容马上上屏，可以放在任何位置，相当管用。不仅如此，这个“签名薄”还可以提供给金山WPS、微软Word共享，点击相关界面下的“插入”按钮，选“文件”，弹出对话框后选择文本文件（*.txt）就可以很快调出签名并将其插入新文件。怎样，这东东很不赖吧？

“祝您快乐”签名：

```
          \\\|///
         \\ - - //
          ( @ @ )
=====oOOo-(_)-oOOo========
 祝您快乐   祝您快乐   祝您快乐
            Oooo
====== oooO==(    )==========
       (   )    ) /
        \ (    (_/
         \_)
```

挖掘Word 2000中暗藏的功能

■北京 刘霞

一、增加上下标按钮

如果你编辑的文档内经常有上标或下标文字，一般方法是先把它写出来再用"格式"修改。其实在Word 2000中已内置了上下标的按钮，请在"工具"→"自定义"→"命令"中选"格式"（如图1），在对应的"命令"中选"上标"、"下标"，按着鼠标左键将其拖到工具栏上松手即可，以后在输入上下标时，只需单击"上标"或"下标"按钮就行，输入完再按一次"上标"或"下标"按钮就可恢复正常输入。

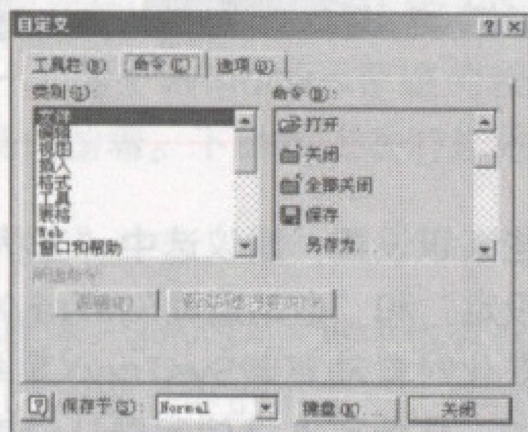


图1

二、"隐藏"功能

在"格式"类的"命令"中还隐藏了一个非常实用的功能，这就是有名的"隐藏"功能，首先在对话框内（如图2）用上述方法将其拖到工具栏上。这个功能有什么用呢？它能把文字格式设成隐藏格式，然后就能不显示不打印这些文字。若你在打印文档时不想打印某段文字但又不想把它删除，那你就将其设为隐藏，方法也简单：选中这一段文字，然后单点"隐藏"按钮即可。要查看这些被隐藏的文字，可单击"工具"菜单内的"选项"命令，再点击"视图"标签，选中"隐藏文字"的复选框即可。若想打印被隐藏的文字，可按上述步骤找到"打印"标签，然后点选"隐藏文字"复选框即可。如想取消对这一段文字的隐藏，可选定这段文字，再单击"隐藏"按钮即可。

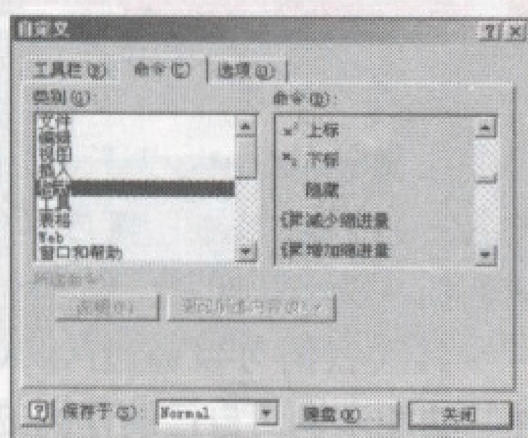


图2

三、把HTML文档添到"收藏夹"

你如果经常用Word来编辑HTML文档，这个功能就非常适合你，它就藏在"Web"类中，点"将文档添至收藏夹"按钮，就能把你正在编辑或查看的HTML文档添加到收藏夹中，以后你就能通过收藏夹来快速访问它们了。注意，该功能只能把Web文档添加至收藏夹中，对普通的Word文档则不起作用。

四、把Word文档添到"收藏夹"

上文提到了添加Web收藏夹，那么普通的Word文档有无收藏夹呢？请在"类别"中选"内置菜单"，然后在"命令"中找出"工作"命令，它就是Word中用的收藏夹，将其拖到菜单栏上，然后在你打开并编辑普通文档时，若想将其添加到"工作"菜单上，只需单点"工作"菜单中的"添至工作菜单"就可，以后你要打开这个文档时，通过"工作"菜单就行了。

用PassWD2000管理你的口令

■山东 郑振涛

如果你是个超级网虫，一定会为网络中各种口令的输入而感到麻烦吧？走到哪都要输入口令，什么BBS、邮箱、某些Web页等，常常出现忘了口令无法进入的尴尬，PassWD2000能帮助你解决这个问题，它可替你保存那些输也输不完的口令，如果你不知道怎样设置一个安全可靠的口令，还可让它代劳自动生成一个。总之，有了PassWD2000，你就可彻底免除忘记口令的烦恼了。

第一次运行PassWD2000时会出现"设置访问口令"对话框，如图1所示，输入访问口令（注意以后每次启动PassWD2000时都会要求输入此口令，所以一定要牢记），单击"确定"，这时PassWD2000的主界面就出现了，

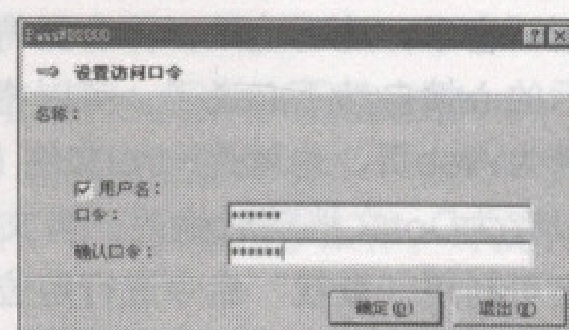


图1

如图2所示，输入"名称"、"用户名"、"口令"（如果保存网站的登录信息，还可在"链接"中添加该网站的网址），然后单击工具栏上的"保存"按钮，输入的信息即被保存起来。PassWD2000对输入的口令进行了加密处理，不管你的口令长度是多少，在口令输入框中一律显示成10个"*"号，如果你感觉用户名显示为明文也不够安全，可在"用户名"列上单击鼠标右键，在出现的菜单中选择"隐藏用户名"，这时用户名也被显示为10个"*"号。

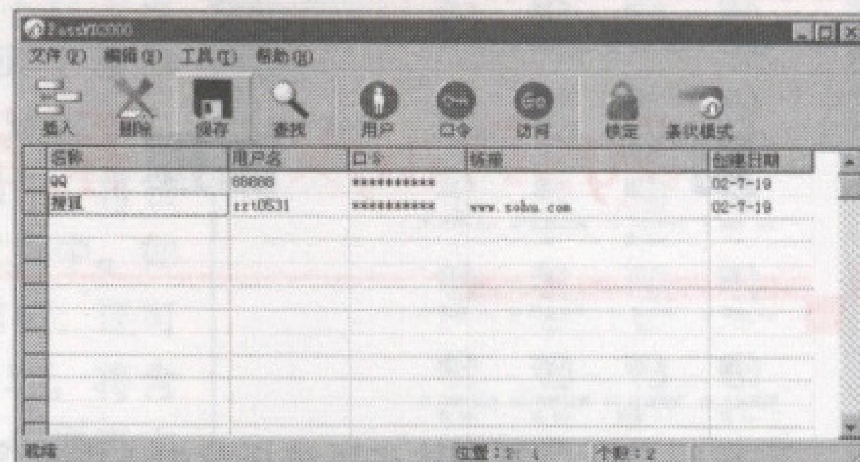


图2

使用技巧：

1.单击工具栏上的"用户"和"口令"按钮可将用户名和口令复制到剪贴板上，在需要时可按Ctrl+V粘贴进登录框，如果已经在"链接"中输入网址，单击"访问"即可进入该网站。

2.PassWD2000提供锁定功能，单击工具栏上的"锁定"按钮，可将程序最小化到系统托盘上，这时必须正确输入访问口令才能继续使用，该功能可防止有人趁你不在偷窥你的口令。

3.在程序界面中单击右键，在出现的菜单中选择"生成口令"，可为当前记录生成口令。由于它由所有字符及数字随机组合而成，所以安全性比我们自行设置的要高得多。默认生成的口令长度为6位，如果你觉得还不够长，可以执行"工具"菜单中的"选项"，切换到"口令生成"选项卡，如图3，重新设置。

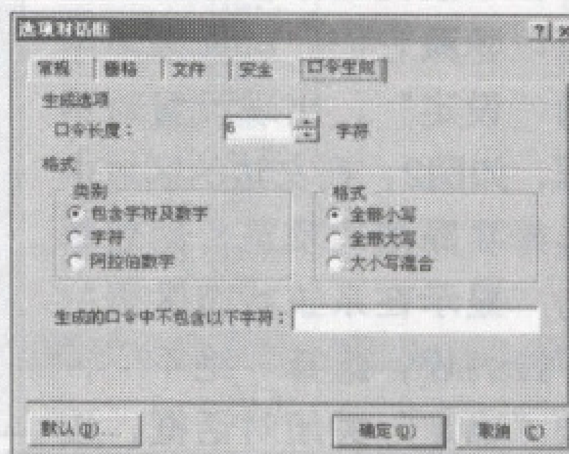


图3

4.PassWD2000是将所有口令都保存在一个经过加密的文件中，用普通的文本编辑器打开也只能看到一片乱码，不过要注意，虽然别人看不到文件内容，不过却有可能把它误删除，所以一定要把口令文件存放在安全的地方。该文件默认存放在程序安装目录下的Username目录中，建议到"工具"、"选项"、"文件"中更改一下。

看到这里你也许会说，我还以为真的一个口令都不用记了，原来还要记住个访问口令啊。不过想一想，记住一个口令要比记住若干口令轻松多了。如果你也为各种各样的口令困扰，那就去下载个PassWD2000试试吧，它一定不会让你失望的！

下载地址：http://www.skycn.net/download.php?id=4426&url=http://hn.skycn.net/down/pwd2k285.zip

汉化补丁：http://www.skycn.net/download.php?id=4427&url=http://hn.skycn.net/down/p-passwd285-dayu.exe

解决“黑屏”故障三招半

■山东 杰子

使用Windows 98时，“蓝屏”是大家经常遇到的死机现象。此外，Win98还有另外一个“黑屏”故障，也是广大电脑游戏玩家们常会遇到的问题。如果你的电脑出现“黑屏”或光标周围有黑块的故障现象，那么你不妨试试以下方法，或许能够解决问题。

一、硬件加速设置是否过高

如果硬件加速设置过高，则可能导致“黑屏”故障，请尝试降低硬件加速设置，方法如下：

1.单击“开始”→“设置”→“控制面板”，然后双击“系统”。

2.在“性能”选项卡上，单击“图形”，将“硬件加速”滑块移动到临近“无”的刻度处（如图1），点“确定”即可。

二、显卡是否支持Direct 3D加速

如果Windows已为3D加速进行了配置，但显卡不支持这一设置，在运行游戏或多媒体程序时可能会出现“黑屏”问题。要确定显卡是否支持Direct 3D加速，方法如下：

1.单击“开始”→“运行”，在“打开”框中键入“dxdiag”，单击“确定”按钮。

2.单击“显示”选项卡，在“DirectX功能”下单击“测试Direct 3D”按钮（如图2），以获得正确的Direct 3D功能。

3.如果屏幕中没有出现一个旋转的立方体，则表明显卡不支持3D加速。此时，请单击“禁用”按钮，以禁用该功能。

4.单击“退出”按钮。

如果你的显卡不支持3D加速，除禁用该功能外，你还可与显卡生产厂商联系，更新驱动程序，以使其支持DirectX的3D加速。

三、显卡的驱动程序与显卡是否兼容

DirectX安装程序可能会错误地检测显卡，并安装不能正常驱动的驱动程序，请确认使用的显卡驱动程序是否正确，方法如下：

1.确定所使用的显卡。如果不知道显卡名称和规格，请查阅相应文档或与厂商联系。

2.单击“开始”→“设置”→“控制面板”，然后双击“系统”。

3.在“设备管理器”选项卡上，单击“显示适配器”前的“+”号，再单击其下的显示适配器，然后单击“属性”按钮。

4.在“驱动程序”选项卡上，单击“驱动程序详细资料”按钮，以显示所使用的显卡驱动程序（如图3）。

5.关闭各对话框。

如果已验证所使用的驱动程序与显卡不兼容，那么你请在上述的“驱动程序”选项卡中，单击“升级驱动程序”按钮，然后按屏幕指示操作，安装已取得的新版本驱动程序。此外，如果显卡在使用新的DirectX驱动程序所提供的3D图像功能时有问题，请还原原始的显示驱动程序。

四、重新安插CPU

引发“黑屏”还有一个原因是CPU接口松动，这一般发生在开机之时。在按下主机电源开关后，机器有风扇转动声，但不停止，则可能是CPU接口松动导致“黑屏”。这时就要请专业技术人员打开主机箱，重新安插CPU了。如果你不是专门人员，还需烦请“大侠”相助，这也就只能算是半招吧！

“蓝屏”奇偶校验错误解决方案三则

■山东 王霞

“蓝屏”是在Windows特别是Win98中大家常常会遇到的死机故障，通常的解决办法是重新启动计算机。不过，如果你经常在蓝色屏幕上看到“奇偶校验”的错误信息，那么不妨看看笔者以下所述，或许能帮你解决“蓝屏”问题。

一、计算机上是否有坏的内存芯片？

坏的内存芯片可能导致奇偶校验错误、严重的意外错误、常规或安全模式下Himem.sys加载失败、随机锁定和计算机没有响应等问题。由于某些内存检测程序并不能以Windows使用RAM的方式测试RAM，因此不要轻信这些程序对内存芯片的检测结果。要确定计算机是否有坏的内存芯片，请拆下或替换内存芯片，然后检查问题是否已经解决。此外，我们还可以限制Windows使用的内存量，解决因内存引发的“蓝屏”奇偶校验错误。方法如下：

1.单击“开始”，再单击“运行”，在“打开”框中键入“Msconfig”，然后单击“确定”按钮。

2.单击“常规”选项卡，单击“创建备份”按钮，备份当前系统配置。

3.单击“高级”按钮，选中“将内存限制为”复选框，并指定减少后的供Windows使用的内存量，然后单击“确定”按钮。

4.当系统提示重新启动计算机时，单击“是”按钮。

不过，请注意：Windows各版本都有最低内存需求，比如Win98为16MB、WinMe为32MB、WinXP为64MB等。如果Windows可以使用的内存少于其最低需求，则将会妨碍Windows的正常加载。如果出现这种情况，应以安全模式启动Windows，然后增加可供Windows使用的内存数量。

二、计算机中的内存芯片是否不匹配？

奇偶校验错误可能是RAM不匹配所致，也就是说，主板上SIMM的类型各不相同，如奇偶校验和非奇偶校验RAM。请参阅计算机文档或与厂商联系，确定计算机所需的RAM类型以及插入计算机中的RAM类型是否合适。

三、计算机中安装的内存芯片类型是否有误？

有些计算机需要特定品牌的RAM（专用RAM），如果安装非专用RAM，就无法正常工作。请参阅计算机文档或者与厂商联系，确定计算机是否需要专用RAM。

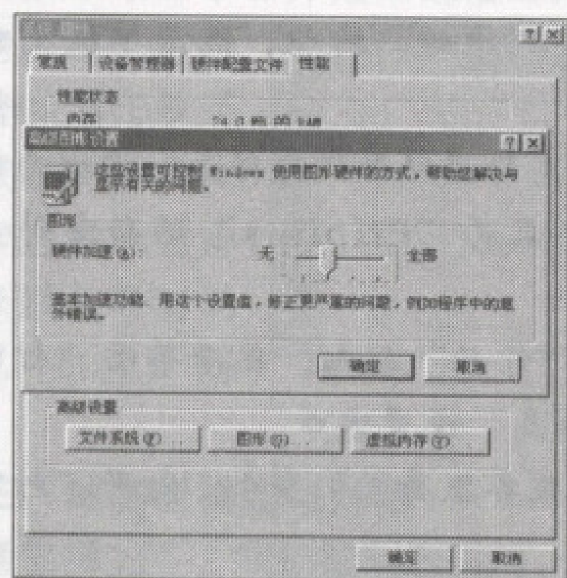


图1

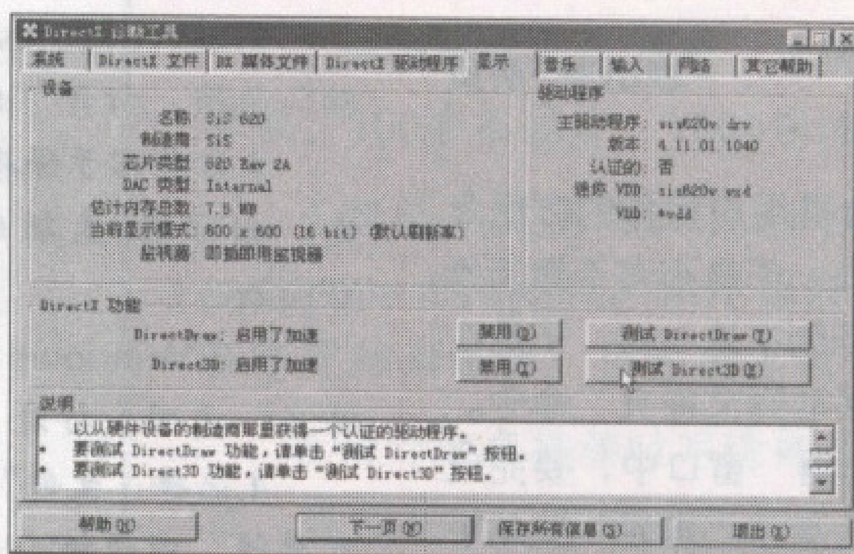


图2

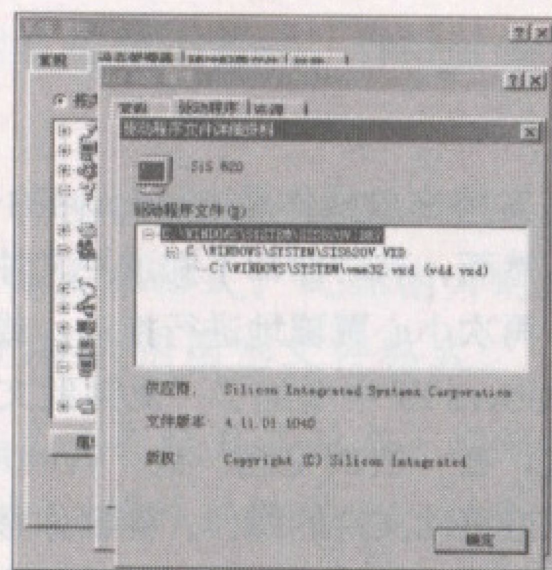


图3

在Word中正确显示音标

■北京 朱堂全

有一次处理Word文档时遇到一个问题，当用“金山词霸”对生疏的英语单词取词并粘贴到Word中时，其中音标部分显示的并不是音标字体。

我们知道，在金山词霸中能够得以正常显示音标，得益于词霸提供了一种“Kingsoft Phonetic Plain”字体。因此，如欲在Word中正常显示为音标，必须选定粘贴的内容，将其字体属性改为“Kingsoft Phonetic Plain”。如果文档中只有少数几个单词音标需要转换，手工更改未尝不可，但如果单词数量太多，想来没有几个人能够忍受这种机械劳动吧？

所以必须另择他法！通过观察发现，音标字符全部在“［］”（为全角字符）内，因此可设定将“［］”内的字体全部替换成“Kingsoft Phonetic Plain”字体即可。有人采用VBA编写宏代码的方式来实现这项功能，其实利用Word现有的“查找与替换”功能完全可以解决此类问题。

打开Word“编辑”菜单，执行其中的“替换”命令（或按快捷键“Ctrl+H”），出现“查找和替换”窗口。此时请点击窗口中的“高级”按钮，下拉显示出高级选项区域，选择其中的“使用通配符”。

现在将定标定位在“查找内容”一项中，输入“［*］”（“［］”为全角，“*”为半角，如图1）；接着将光标移至“替换为”中，这时点击图中“格式”按钮，并在弹出的快捷菜单中选择“字体”命令，出现“替换”字体窗口，如图2，从中选择我们需要的字体“Kingsoft Phonetic Plain”，按下“确定”按钮后回到图1，此时“替换为”一项下方将出现“格式:字体:（中文）Kingsoft Phonetic Plain”字样。

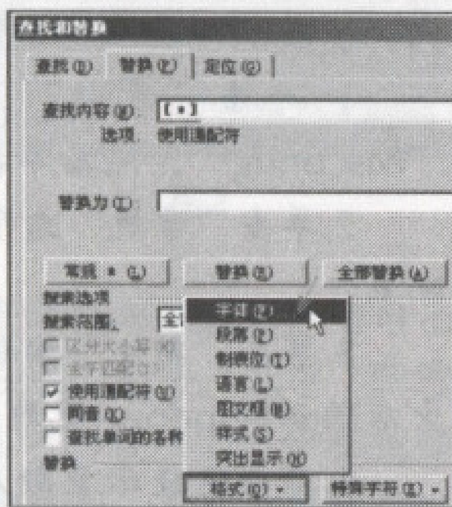


图1



图2

再接下来，点击“全部替换”，一切就这么搞定了！呵呵，是不是很简单呢？

其实，在Word操作的过程中，只要我们细心，总能想出简单明了的方法。想必大家也和我一样，总是喜欢简单的操作方法，对吧？

为Windows XP右键菜单增加“移动/复制到文件夹”选项

■山东 西贝

支持拖放操作是Windows的一大特色，也是用户操作的方便之处。然而，有时你却不知道把文件拖放到了何处，于是不得不撤消操作，再次小心翼翼地进行拖动。或许是微软意识到了这一点，于是在Windows XP中增加了“复制到文件夹”和“移动到文件夹”命令。不过，在“我的电脑”或“Windows资源管理器”窗口中，要完成复制或移动文件的操作，需要你移动鼠标指针去单击“编辑”菜单中的“复制到文件夹”或“移动到文件夹”命令，仍稍嫌不便。这不，以下的操作让你把“复制到文件夹”命令加到右键菜单中，从而可大大方便你的操作。

1.单击“开始”，再单击“运行”，在“打开”框中，键入“regedit”，单击“确定”按钮，打开“注册表编辑器”窗口。

2.在“注册表编辑器”窗口的左窗格中，依次展开“HKEY_CLASSES_ROOT\AllFilesystemObjects\shellex\ContextMenuHandlers”分支。

3.右键单击“ContextMenuHandlers”，指向“新建”，单击“项”，将新项命名为“Copy To”。

4.在“注册表编辑器”窗口的右窗格中，双击“默认”，系统弹出“编辑字符串”对话框。在“数值数据”框中，键入“{C2FBB630-2971-11D1-A18C-00C04FD75D13}”（如图1）。需要注意的是：键入的内容应为半角字符，而且其中包含的是数字“0”和“1”，而不是字母“l”和“o”。单击“确定”按钮。

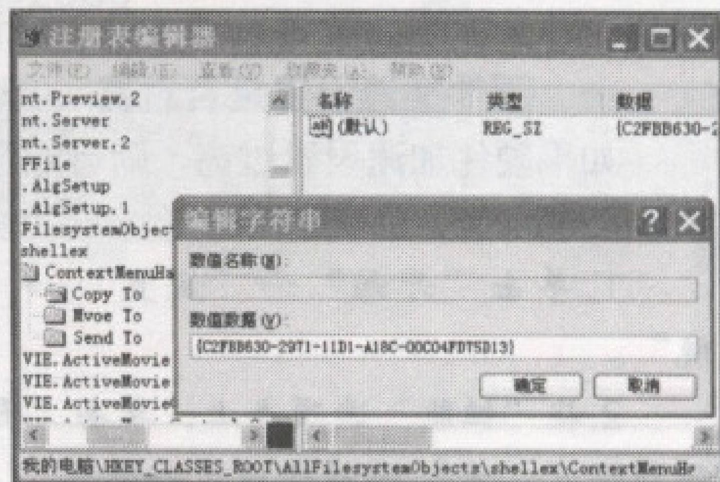


图1

5.单击“文件”菜单中的“退出”命令，关闭“注册表编辑器”窗口。

要为右键菜单增加“移动到文件夹”命令，请重复上面的步骤，只是在“ContextMenuHandlers”下，以“Move To”替代“Copy To”，将其值设置为“{C2FBB631-2971-11D1-A18C-00C04FD75D13}”即可。现在，打开“Windows资源管理器”窗口，右键单击某一文件，一定会在系统弹出的快捷菜单中，发现了“复制到文件夹”和“移动到文件夹”吧（如图2）！

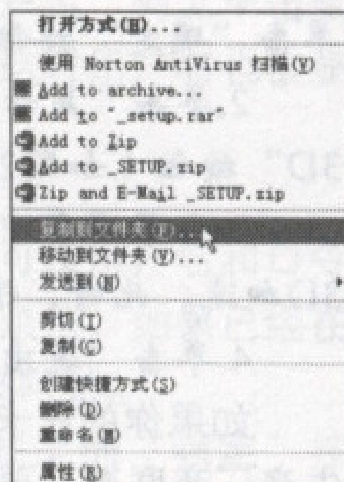


图2

在Windows XP中修改假脱机文件夹

■湖南 周进

在Windows XP中，当用户进行打印操作后，系统就会将打印作业存储在硬盘里的假脱机文件夹中，这样就可以使WinXP在生成打印作业文档后迅速将控制返回给程序，用户在WinXP打印的同时仍可进行其他操作。

默认情况下，Windows XP将该文件夹保存在其系统文件夹中，如C:\Windows\System32\spool\Printers。为提高WinXP的操作性能，我们可以将此假脱机文件夹移到系统分区之外的其他分区中。

要想进行此项操作，用户必须以系统管理员身份登录到计算机中，然后执行如下操作：

1.在Windows XP桌面单击“开始”按钮，然后单击“我的电脑”选项，打开“我的电脑”。

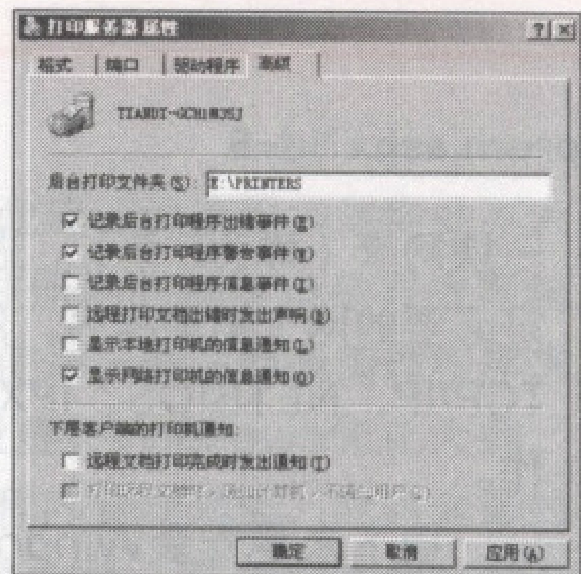
2.打开用于保存假脱机文件夹的驱动器或文件夹，建一个新文件夹，如可在E盘根目录下建一个名为“Printers”的新文件夹（E:\Printers）。

3.在Windows XP桌面单击“开始”按钮，然后单击“打印机和传真”选项，打开“打印机和传真”设置窗口。

4.选择“文件”菜单中的“服务器属性”命令，打开“打印服务器属性”对话框。

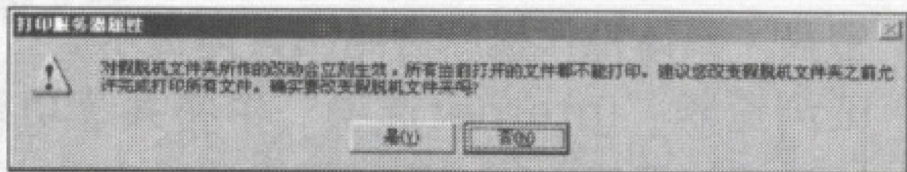
5.单击“高级”选项卡，在“假脱机文件夹”编辑框中，键入刚

才新建假脱机文件夹的完整路径（E:\Printers），如图1所示。


图1

6.单击“确定”按钮，这时系统会弹出如图2所示的消息框，提示用户“对假脱机文件夹的更改将立即生效，并且将不打印任何当前活动的文档。

建议在将所有文档打印完成后，再更改假脱机文件夹”。如果用户此时在后台还有正在进行的打印作业，那么单击“否”按钮，等待打印作业结束后再进行修改假脱机文件夹的操作。如果用户计算机中没有打印作业，单击“是”按钮确认修改。


图2

在Excel XP中使用绘制边框功能

■湖南 周进

在Excel电子表格程序中，当用户需要设置表格边框时，首先必须将单元格选定，然后再根据需要单击“格式”工具栏上的“边框”按钮或利用“单元格格式”对话框中的“边框”设置页面来设定表格的边框样式。

而在Excel XP中系统提供了一种在单元格周围添加或删除边框的新方法。用户无需先选定单元格再设置表格的边框格式，只要从新增加的“绘制边框”工具栏中选择所需的格式工具及边框样式，然后就可很方便地在工作表中绘制出任意风格类型的表格边框。

一、打开绘制边框工具栏

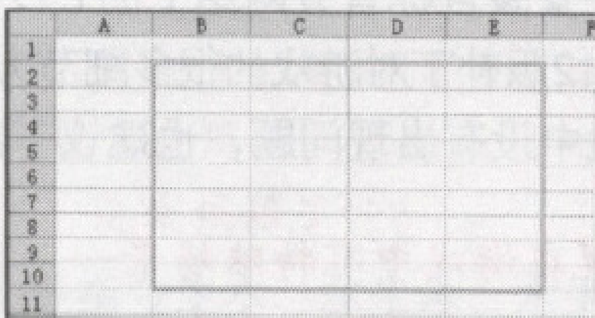
启动Excel XP，在“格式”工具栏上，单击“边框”按钮旁边的向下箭头，从打开的菜单中选择“绘制边框”选项，这时在Excel编辑区中就出现了“边框”浮动工具栏，同时鼠标指针也变成一支笔的形状。

在“边框”工具栏中有4个主要的功能按钮，从左至右分别是“绘图边框”、“擦除边框”、“线条样式”和“线条颜色”。如图1所示。


图1

二、绘制表格边框

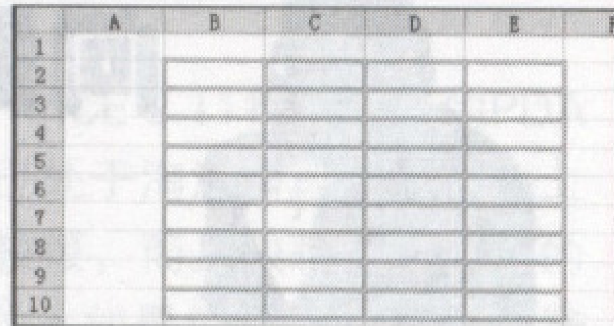
当我们需要绘制表格的外边框时，单击“线条样式”框旁边的箭头，从“线条样式”下拉列表框中选定所需的边框线条样式，单击“线条颜色”按钮，选择一种线条颜色，然后在工作表中需要绘制表格边框的单元格区域上单击并拖动边框工具，例如A2:D10单元格区域，这时围绕着B2:E10单元格区域四周就会按照用户选定的线条样式及颜色绘制出边框。如图2所示。


图2

三、绘制表格边框网络

通常情况下，我们绘制表格时，除了绘制表格的外边框外，还必须为表格中的所有单元格添加表格线。这时我们只要采用如下的操作就可很方便地实现。

单击“绘制边框”按钮旁边的箭头标志，在打开的菜单中单击“绘制边框网格”，从“线条样式”下拉列表框中选定所需的边框线条样式，单击“线条颜色”按钮，选择一种线条颜色，然后在工作表中需要绘制表格边框风格的单元格区域上单击并拖动边框工具，例如B2:E10单元格区域，这时B2:E10单元格区域中的所有单元格就会按照用户选定的线条样式及颜色绘制出边框网格。如图3所示。


图3

四、清除边框

在“边框”工具栏上单击“清除边框”按钮，这时鼠标指针变成橡皮擦形状，在表格中需要清除边框的区域上单击并拖动清除工具，这时橡皮擦所经过区域的单元格边框就被清除掉了。

用Word 2000巧妙删除文档的多余空行

■山东 姜元学

对于从网上下载文章的朋友来说，经常会发现文章中有多余的空行，特别是把它打印出来时，不但看着别扭，而且浪费纸张。手工删除又是件很麻烦的事。

怎么办呢？其实，利用Word 2000的替换功能就可轻松地把空行删掉。打开“编辑”菜单中的“替换”对话框，把光标定位在“查找内容”输入框中，按下“高级”按钮，选择“特殊字符”中的“段落标记”两次（因为空行是由多个“段落标记”连在一起形成的），在输入框中会显示“^P^P”，然后在“替换为”输入框中用上面的方法插入一个“段落标记”（即“^P”），再按下“全部替换”按钮，讨厌的空行就被删除了。如有多行空行，则可重复上述步骤，直至删除全部多余空行。

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

问题交流

客座专家 龚胜 苏旅

读者 美格宝路问：请问CAJ格式是哪一类文件？图片？电子书籍？用什么工具可打开查阅里面的内容？

答：CAJ全文浏览器是中国期刊网（www.chinajournal.net.cn）的专用全文格式阅读器，它专门支持中国期刊网内以CAJ、NH、KDH和PDF等后缀名结尾的文件。这种浏览器有两种工作方式：在线阅读和下载阅读。该浏览器所支持的打印效果和原版基本一致。这种浏览器的下载地址是http://www.chinajournal.net.cn/cajview_page/download.htm。如果用户想把CAJ文件转换成TXT文件，在浏览器中全选文章，然后复制再粘贴即可。

湖南 苏旅

读者 小赵问：我家的新电脑上了LAN宽带，我还有一台老机器，也想让它能上宽带，请问应该怎么设置，需要什么设备，是不是安装什么双网卡就可以？我的机器都安装的是Win98操作系统。

答：你所说的也就是常见的双机（或多机）共享一根线上宽带的问题，解决办法一般是采用外接HUB及多网卡设置。根据你的情况，可采用双网卡共享的办法。

首先，在作为服务器的主电脑（即已连上宽带的电脑）上安装两块网卡（连接到宽带的网卡称为A卡，而预接到另外一台电脑的网卡称为B卡）。同时，在老机器上安装另外一块网卡（称为C卡）。进入两台机器的Windows后，安装好必要的网卡驱动程序，然后还要在“网络邻居”中安装好TCP/IP、NETBIOS、IPX/SPX协议，这样就完成了前期工作。

接下来是安装Windows附件自带的“Internet连接共享”程序，安装接近完毕时，可利用该程序制作一张共享设置盘（具体操作程序会给出具体提示），最后，在新机器的IE浏览器“Internet选项”中将共享功能开启为有效（在“连接”标签下的“局域网设置”中）。同时，将共享设置盘中的内容安装到老机器的Windows上。

然后就是具体的网卡设置步骤了。

首先，在A卡上配置IP地址和子网掩码（由ISP提供），IP地址参数可以用Winipcfg这个程序查到，而子网掩码是255.255.255.0。

然后，把B卡的IP地址设为：192.168.0.1。

接下来是很关键的一步，即将老机器上的网卡静态设置为192.168.0.2到192.168.0.253之间的任何IP地址，然后网关和DNS均设为192.168.0.1（即B卡的IP地址）。设置完毕后，重启两台机器后就可共享登录Internet了。

双网卡的设置较为简单，但硬件之间容易发生冲突，因此建议购买双网卡时一定要注意硬件的兼容性。当然，你也可以使用一些第三方网络软件共享Internet，如Sygate、Wingate等都是很不错的，具体设置大同小异。

湖南 苏旅

读者 百事可乐问：我的电脑最近出现速度变慢的问题，尤其是刚进Windows还没出现画面时，光标在屏幕左上角一直闪烁，等了好久才进去。我用最新版的杀毒王查杀了病毒后还是不能解决，怎么回事？

答：我认为这很可能是你的电脑Windows操作系统中启动程序组的程序加载过多的缘故。开机程序加载得越多，

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《秦殇》问题集

◆ 单机版问题

问：为什么游戏安装到一半时突然提示：移动文件发生错误-2147……拒绝访问？

答：这是光驱读盘问题，解决办法有以下几种。

将光盘拿清水冲洗，然后用柔软的布顺着一个方向轻轻擦拭，再放进光驱里重新进行安装。安装时注意关闭后台运行的无关程序，如杀毒软件的防火墙等；换一张游戏盘；换一个光驱。

总的来讲，这和你光驱的读盘情况及光盘本身的质量有关。如果这3种办法都无法解决问题，就只能换个光驱了。

问：为什么我已经正确安装了游戏，中间也没有错误提示，但是一点击进入游戏就出现非法操作的字样呢？具体错误提示是~DF394B.tmp。

答：游戏安装和运行过程中可能出现了兼容性方面的问题，请下载并安装目标官方网站上的1.12补丁，应该可以解决。事实上1.12版补丁对游戏的很多细节方面做了调整，所以即使你在游戏中没有出现问题，也建议下载并安装该补丁。

问：据说在游戏中有特殊场景——大众软件老巢，到底在什么地方呀，要怎样才能进去呢？

答：“大软老巢”在薛城，薛城里有大小两家酒馆，与小酒馆老板张志鹏对话，他会告诉你酒馆后院有老虎出没，以致客人流失，马上就要关门了。这时去后院查看，可得知老

应用

对于系统资源的占用就越多。因此建议你删除一些用处不大的启动程序。同时，Windows注册表的臃肿也是导致系统开机速度变慢的重要因素，你可使用一些注册表清理程序来解决这个问题，超级兔子魔法设置、Windows优化大师、System Mechanic等都带有启动程序管理功能，同时也能较好地清理Windows过大的注册表文件，不过在清理以前，最好先备份注册表文件。

当然，也不排除你的机器在硬件方面有问题，比如CPU的L1/L2 Cache被关闭，此时就需要进入主板BIOS设置，将CPU L1/L2 Cache选项Enable即可。

湖南 苏旅

读者 白欣问：Intel 845G主板自带显示卡性能怎么样啊，我想用它来玩CS，不知道速度如何，支持OpenGL吗？

答：Intel 845G芯片组由82845G GMCH和82801DB ICH组成，采用FCPGA封装，它的最大特点是在其北桥芯片82845G中整合了一块全新的Intel图形显示芯片，它的工作频率为166MHz，RAMDAC的频率为350MHz。支持32 Bit彩色渲染，并带有一定的MPEG-2硬件解码功能。它仍然通过共享系统主内存的方式来获得显存，但其工作速度至少是以前的815E芯片组图形芯片的两倍，并完全支持OpenGL和Direct 3D技术。据许多权威机构测试，其综合性能介于GeForce 2 MX和MX200之间，目前对于一般应用是完全足够的。至于CS这样的游戏，其实仅用老式的TNT2显示卡（GeForce的上代产品）就能取得较好的显示速度和显示效果了，用Intel 845G自带的显示卡速度就更没问题了。

湖南 苏旅

读者 李小萍问：现在买使用WinCE 2.11操作系统的掌上电脑有意义吗？价格大约是多少？和Palm相比性价比如何呢？

答：个人认为，现在购买WinCE 2.11操作系统的PDA意义不大，因为这类机型目前已处于淘汰阶段，从硬件上说，这种类型的PDA运行速度较慢，而且较耗电，一般的AA电池估计只能撑6～8个小时，如果使用背光或开启音频，使用时间将更短。同时这类PDA串口传输效率慢，再加上原本不多的WinCE 2.11专用软件，实际使用效果不会很好。当然，相比目前市面上一些动则1000多元的不可扩充的所谓掌上电脑，这类WinCE 2.11操作系统的PDA还是有一定优势的，毕竟他们有着无可比拟的软件扩充功能，同时在国内论坛上也有一定的用户群。目前价格多在600～800元，如果用PDA做入门学习的工具，还是可以考虑的。

湖南 苏旅

读者 bombman问：我的同学买了西部数据的40G硬盘，想接在技嘉GA-6VXE主板上，但系统就是找不到。跳线、数据线都没有错，为什么？

答：技嘉GA-6VXE+主板采用较老的VIA693A芯片，其CPU插槽采用Slot 1结构，具有5个PCI插槽、1个AGP插槽，适合老PⅢ和老赛扬处理器的安装使用，由此可见你这块主板型号较老。安装大容量的硬盘一般需要看主板BIOS是否能识别其容量单位。如果是容量识别不正确，则最好到技嘉的网站上下载最新的BIOS升级程序，一些老主板的新版BIOS ROM可解决对大硬盘的识别问题，其下载地址是www.gigabyte.com.cn。如果下载更新了的BIOS也不能解决识别问题，那么就需要安装一些特别的大硬盘识别软件了，如Disk Manager的OnTrack等。当然，也不排除硬盘自身有质量问题而不能识别，建议将硬盘安装到其它采用新主板的机器上测试。

湖南 苏旅

娱乐

虎是大酒楼老板雪峰指使人假扮的，意图挤垮小酒馆。了解到事实真相后，对小酒馆老板张志鹏不可索要报酬，也不能选择敲诈大酒楼老板雪峰而只能警告他，这样才会好心得好报，在小酒馆的后院才会出现隐藏地点。在小酒馆后院的亭子后面，会出现一个洞口，进入后可到达大软老巢，里面有大众软件编辑的化身在里面，打败他们的话可能得到比较好的装备。

问：游戏中有五行相生，是戒指生同侧武器、防具，项链生头盔……为什么我用金属性的戒指却没有生水属性的长剑呢？金生水，是我搞错了吗？

答：五行相生是指金生水、水生木、木生火、火生土、土生金。你说金生水没有错，但你可能有一点没注意到，所谓“戒指生同侧武器、防具”，生的是武器的待激活属性，也就是说只有有待激活属性的物品才能“生”出来，你用的那把长剑一定是没有待激活属性的吧。

问：游侠的打造技能很有用，我在打造时用了很多有五行属性的材料，可打出的物品却存在没有属性的，这是怎么回事？

答：打造各种物品都会用一种材料做主材（就是有黄框的那个），打造出的物品的五行属性是由主材的五行属性决定的。如果正好你打造时用的主材没有五行属性，即使其它材料有五行属性，打造出来的物品也不会有五行属性。另外说一句，任务物品即使用再好的原材料打造，打造出来的也没什么分别，还是用比较差的材料吧。

问：游戏中有时得到比较高级的没有鉴定的武器，而我的术士的鉴定级别不够，这可怎么办？

答：如果自己队伍里的术士鉴定等级不够，可找杂货铺老板鉴定（要花钱的）。一般来讲，城市越大越靠后的场景杂货铺老板的鉴定等级越高，咸阳的杂货铺老板可鉴定绝大

应用

读者 席建问： 我在浏览一些热门站点时，某些网页常常打不开，但有一些网页却能正常打开，请问遇到此类问题时怎样处理比较妥当？

答： 遇到这类情况，简单的解决办法是尽快按下浏览器工具栏的"停止"按钮，这样网页就会终止下载，大多数情况下可显示已接收到的信息。然后稍等片刻，你可按"刷新"按钮再重新连接该网页，往往就可顺利连接上。另外对于大型热门站点，大多会使用多台服务器放置不同版面的内容，常常会出现某些版面的页面打开困难，而某些版面的页面却能顺利打开的情况。

四川 龚胜

读者 Atask问： 因工作需要，我常使用手机上网。由于用手机上网只有9600bps的连接传输速率，十分缓慢，因此我在IE的"Internet选项"中取消了图像的显示，以加快网页显示速度，但有时我又需要显示个别重要的图片，请问如何用简单方法显示感兴趣的图片呢？

答： 很简单，如果你想临时浏览其中的部分图片，可用鼠标右击需要显示的图片的位置，然后在快捷菜单中选择"显示图片"即可，而不必重新改变IE中的相关设置。

四川 龚胜

读者 林霞问： 请问在浏览一个网站时，如果维护者不在网页上标明，作为浏览者如何才能知道目前所看到的网页是什么时候更新的呢？

答： 这个问题好象以前也提到过。可用下面的方法知道确切的更新时间：进入该站点，接着在浏览器的地址栏中输入"javascript:alert(document.lastModified)"。确认后，会出现一个信息框，在框中列出了最后更新的时间。当然这个方法不是对所有网页都有效且准确。

四川 龚胜

读者 萝卜苹果问： 我看到网页中的一些图片后想用在一些Word文档中，一般都是将这些图片保存后，再插入Word文档，请问有没有更简单的方法将网页中的图片插入Word文档？

答： 你可用下面两种简单的方法来达到此目的：一是在图片上点右键，选"复制"，然后在Word中粘贴即可；另外，Windows的拖放技术已融合到整个系统中，你还可将网页中的图片直接拖到Word中。

四川 龚胜

读者 Corn问： 我知道IE浏览器可在硬盘上设定一定大小的Cache，以加快某些网页的浏览速度，请问Cache的具体大小如何设置比较合适？

答： 这要根据你的浏览习惯来确定，如果你浏览的网页为相对固定的一些网站的，可适当加大Cache值的大小；如果你浏览的网页很不固定，则Cache不要太大，以免浏览器在搜索硬盘上大量的Cache文件时浪费时间。

四川 龚胜

读者 李文宾问： 我是个残疾人，使用鼠标不太方便，请问在不使用鼠标的情况下，如何用键盘激活活动窗口的菜单？

答： 按下Alt键就可激活活动窗口的菜单栏，使菜单栏的第一个菜单成为高亮条，而按下Alt键和一个字母就可激活这个字母所代表的菜单项。此外，在对话框中，同时按下Alt键和带下划线的字母则可选定该选项并执行相应的操作。按下Alt+空格就可激活窗口功能菜单。其实Windows中还有很多地方考虑到了残疾人使用电脑的问题，具体可阅读Windows帮助中的相关内容。

四川 龚胜

娱乐

多数装备。

问： 在游戏的战斗过程中，我的某个成员突然站在那里不动，要过一段时间才能重新被控制，这是怎么回事呀？是不是Bug？

答： 这个不是Bug，可能有以下几个原因。首先，可能是地形的原因，比如说游侠的"穿心一击"，如果他身前有障碍物，那么这招就发不出，感觉上就像不动了。另外，敌人也会使用五行攻击，金系攻击可能使你的队员眩晕（这个不太容易看出来），土系攻击可使你的队员石化。在眩晕或石化的过程中，你的队员会站立不动不受控制。

问： 在游戏中，我解雇了廖异，招张良入伙，后来我又想把廖异再招回来，可是我去北地郡廖异的家，他却不在那里，这是怎么回事？

答： 被解雇的队员，你在哪里解雇的他（她），就会呆在那个场景不动，而不会回到他最初出现的地点。如果你是因为招张良而解雇的廖异，那么廖异应该在鹰喙岭的山寨大厅里（就是你招张良的地方）。

问： 在桃花源里，要帮助鬼谷子解一个棋局，这个很困难，到底应该怎么办呢？

答： 如果先前你回咸阳太子府时仔细搜查，可找到《孙膑兵法》（比较难找），在解棋局时会有提示，就简单多了。还有类似的情况，比如说栎县的团儿任务、在邯郸同淳于越的对话等，都必须在事先收集各种相关线索，在回答时才能选出正确答案。

问： 在场景切换时，有时会碰到盗贼、秦兵或野兽，都杀光了也没发生什么特别的事情，这是怎么回事？

应用

读者 阿土公子问： *在Windows下按Print Screen键时，会拷贝整个屏幕的画面，我想问一下，在Win98中如何只抓取活动窗口的画面？*

答： 按下Alt+Print Screen组合键，就可只把当前活动窗口或对话框的内容拷贝至剪贴板，然后“粘贴”到任意图像处理软件中即可。

四川 龚胜

读者 sQUEST问： *RealPlayer支持的格式很多，却无法使用播放列表，欣赏较多的文件时显得很不方便，请问如何用简单的方法制作RealPlayer播放列表？*

答： 这个问题以前也多次提到过，可使用的方法很多，下面简要介绍一两个。一是自己编辑*.ram文件，打开“记事本”或任何的文本编辑软件，然后输入节目文件的相关路径，路径的格式为“file://Driver/FileName.xxx”，每一个文件路径单独占一行。输入完成后，将文件另存为扩展名为RAM的文件。以后只要双击该RAM文件，其中排列好的文件就会一首首连续地播放出来。二是使用专门的软件制作，手工写RAM文件显然比较麻烦，我们可使用“RealPlayList”之类的软件，来快速方便地制作播放列表。

四川 龚胜

读者 小孙问： *我在上网浏览时常常出现浏览器崩溃的情况，而其它程序，包括游戏运行时都很少死机，应该可以排除硬件方面的问题，我暂时不想重装系统，请问造成类似问题的原因何在？如何解决？*

答： 出现这类情况的原因之一是浏览器相关的一些文件遭到了破坏。另外，现在很多网页中包含着设计较差的Java应用程序，也常常导致浏览器崩溃，我们可从下面两方面来尝试处理一下：

一是尽快清除已访问网站的临时文件和历史记录。IE Cache中已被破坏的文件常常会导致系统错误，删除这些历史记录有助于防止系统出现问题。具体方法是在“Internet选项”中，找到“Internet临时文件”，单击“删除文件”按钮就可删除那些文件了，然后再单击“清除历史记录”按钮即可。

二是某些被毁坏或过时的ActiveX组件在捣乱，我们可在IE中进入“Internet选项”，然后在“Internet临时文件”选项中单击“设置”按钮，在打开的对话框中单击“查看对象”并选择“查看详细资料”，如果看到列表中的ActiveX项显示的是“已毁坏”，右键点击该项把它删除。对于没有毁坏的对象，也可点右键选择“更新”。

四川 龚胜

读者 CDMA问： *因工作需要我需输出一些反转列印的透明胶片，请问如果不使用专业的排版软件，用Word能否输出反片呢？*

答： Word的功能定位与桌面印刷软件是有区别的，因此本身并不具备反片输出功能。在比较简单的情况下，我们可利用Word的艺术字体功能，即用艺术字体把需要反片输出的文字旋转成反字打印出来。但此方法的局限性非常明显，只适用于文档字数较少、无图片，且版面不复杂的情况。

要用Word完全实现反片输出，最好配合特定的硬件，比如支持PostScript功能的激光打印机大都具有反片输出功能，不过它们的价格也比较昂贵。

另外，我们还可配合使用商业版Adobe Acrobat软件包中的PDF Distiller，来制作反片PDF文档，然后使用普通打印机打印。安装Adobe Acrobat专业版后，系统会多出一个PDF Distiller打印机，它实际上就是一个虚拟的PostScript打印机，具有丰富的打印选项，其中就包括反片输出功能。

四川 龚胜

娱乐

答： 这是场景间的随机战场，可供练功升级、收集装备或原材料之用，随机战场都有出口，杀光敌人后从出口离开就可以了，当然不杀敌人直接从出口脱离战场也行！

问： *游戏中的7把宝剑我已找到了6把，只有莫邪剑没有拿到，按攻略上说在虎丘得知真的莫邪在巨鹿，可我到巨鹿并没有触发攻略上提到的事件，怎么回事？*

答： 在虎丘得知真的莫邪消息后，应尽快赶到巨鹿，要在游戏进入第九章之前去，好像一旦发生项羽在巨鹿与章邯交战的情节，莫邪就拿不到了。

问： *我在完成帮冒顿夺回匈奴单于之位的任务时（已完成酒馆杀手的任务），已到达了塞外匈奴营地，和冒顿对话时他总说什么“好兄弟怎么带这么多人来”之类的话，情节就无法继续了，是还需要什么触发条件吗？*

答： 呵呵，他的意思是你的队伍已经满5个人，他无法加入了，你只需要解雇一个队员，让冒顿加入就行了，不需要其他什么触发条件。另外，你在要求任意一人加入你队伍时，如果你的队伍已满5人，对方就会以各种口实拒绝，你真想让他加入，解雇一个成员就行了，并不是另外需要什么条件。

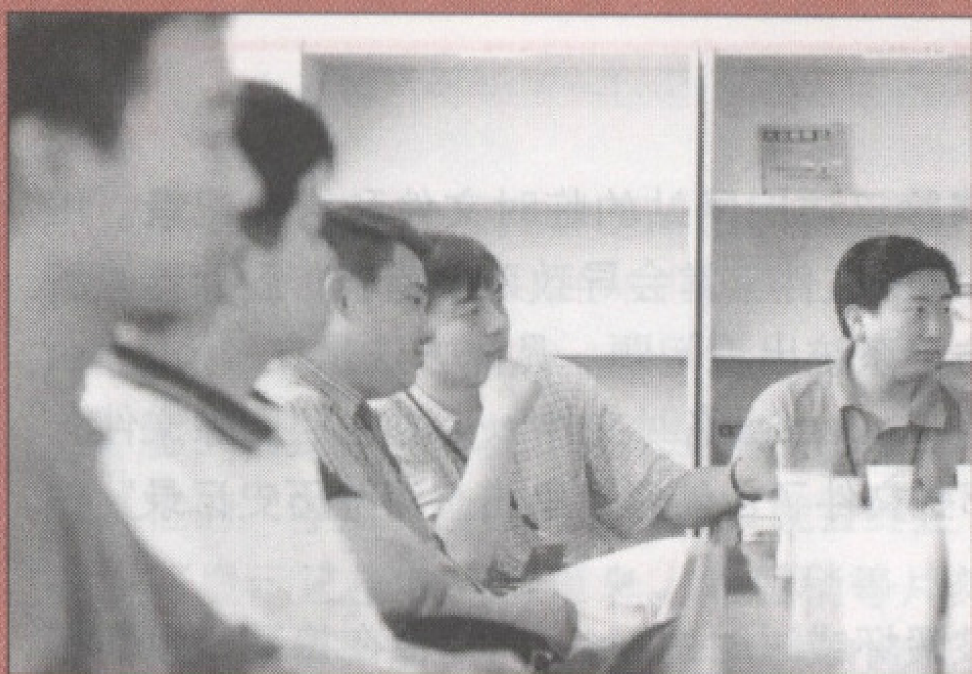
◆ 网络版问题

问： *我听说不激活卡号，也能上战网？*

答： 开放式战网可以，封闭式的不行。

问： *我已经在战网上注册了，为什么还没有收到激活帐号的信？*

答： 现在已经不用激活帐号了，直接登录即可。











及时了解　全面沟通

——来自《大众软件》读编座谈会的报道

《大众软件》杂志全彩改版已大半年。在这段时间里，无论是内容还是版式设计，杂志都有了不小变化。那么，读者对此如何看待呢？对于明年的《大众软件》，读者有什么样的期待呢？为此，《大众软件》编辑部两次举行编辑与读者、作者的座谈会，倾听各方面的意见，及时了解读者的需求。通过座谈会，读者、作者也与编辑间取得了良好的沟通，大家对《大众软件》今后的发展进行了热烈讨论，提出很多富于建设性的意见。参加座谈会的编辑们深切感受到读者对《大众软件》的殷切希望和爱护之情，《大众软件》是也将永远是服务于大众的电脑普及性杂志。

在盛夏来到编辑部参加座谈会的既有年仅14岁的中学生、从创刊号就阅读《大众软件》的大软发烧友、来自大众软件网社区晶合后院的热心网友，又有为杂志挑错除虫的认真读者，还有像枫红一刀流、Ali、可爱多、龚胜这样与大软长期合作的作者……大家畅所欲言，为自己喜欢的杂志献计献策。

面对热心的作者和读者，编辑们阐述各自对栏目的认识和编辑思路。如“硬件评析”栏目，在这大半年里组织了英特尔845D芯片组主板横向评测、纯平显示器横向对比评测、微软全系列硬件产品评测等大专题，注重产品的实用性、时效性及评测的权威性。面对读者所反映的硬件栏目文章，尤其评比类文章都是生硬的专业词语、缺乏亲和力、表格和数据过多等意见，栏目编辑尽量在文章中加入术语解释，并改进文章的可读性。通过编辑解释，与会读者理解了数据对于评测权威性和可信性的重要意义。编辑表示，在数据表格的设计上，要尽量直观与浅显，以方便更多硬件电脑爱好者阅读和使用。

“实用软件”栏目是最受读者欢迎的栏目之一，因此给出的下载路径常常会因点击率过高而失效，有读者对此提出批评。其实在杂志印刷前，栏目编辑都会亲自测试下载路径的有效性，给出最快捷的路径。但杂志有一个出版周期，当杂志上市时这个路径可能会发生问题。了解到这一点后，该读者提出在下载路径前加上“参考”的字样，给栏目编辑出了一个好主意。

提到下载，读者对“网罗天下”这个栏目充满兴趣，希望该栏目能够介绍更多关于网络有趣和新奇的事件，栏目编辑希望加强栏目文化性和实用性的想法得到读者的响应。

游戏部分历来是《大众软件》的重头戏，读者反映杂志对网络游戏的介绍少得可怜，最大规模的介绍是为魔力做了次专题企划，然后就是魔力和石器的任务攻略，以及最近关于科洛斯的文章，这样的力度显然和现在大陆网络游戏的热潮不成正比。读者认为现在的网络游戏虽然只是个有趣的人和人交流的平台，站在游戏角度讲可能缺乏研究性，但参与网络游戏的玩家数目巨大，他们需要在杂志上看到网络游戏的经验介绍、上手指南、感想心得等相关内容。为网络游戏所设置的“在线争锋”栏目，将对网络游戏去粗存精，力争在有限的版面中将网络游戏的精彩部分呈现给读者。加强游戏攻略的时效性和人性化，增加更多新游戏的评论介绍，是读者的需求和栏目编辑们努力的目标。

对杂志上半年的专题文章，与会者都给予极高的评价，新闻组的记者们以其独特的视角、犀利的语言为读者们献上一篇又一篇精彩的专题文章，加强了杂志的文化性和权威性。与会者希望大软能保持和发挥这一优势，更多更深入地报道IT业界。上半年的杂志封面设计给与会者留下深刻印象，美术总监在塑造杂志形象上所做出的努力得到读者们的认同。与会者还对杂志的排版用色、网站建设等进行了热烈的讨论。

座谈会虽然结束了，但杂志了解读者意见，与读者进行沟通的渠道是敞开的。我们欢迎读者随时将对杂志的看法、意见和建议告诉我们，因为《大众软件》是为你们而存在的杂志。读者的需要，就是我们办刊的目的。

（杂志的意见信箱：reader@popsoft.com.cn）

EA杯《模拟人生》精彩瞬间

相册征集大赛获奖名单

经过征集参赛作品和评选，EA杯《模拟人生》精彩瞬间相册征集大赛获奖名单（比赛公布于《大众软件》2002年第10期的"读编往事"栏目）终于揭晓。让我们快来看看，是谁拿走了丰厚的奖品！

获奖名单：

特等奖：1名
获奖者：山东 孔曦
奖品为价值3000元的三星MP3、罗技激光旋貂鼠标。

一等奖：1名
获奖者：广西 韦坤璇
奖品为价值2000元的北通游戏方向盘、联志5.1音箱、建达蓝德128兆QQ移动闪存、罗技极光旋貂鼠标。

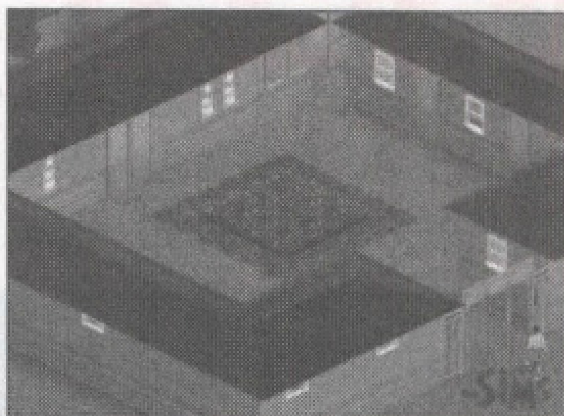
二等奖：2名
获奖者： momoko
ilovegq_cn
（请获奖者速与我们联络告知通讯地址。）
奖品为价值1300元的建达蓝德128兆QQ移动闪存、北通GBA聪明卡。

三等奖：3名
获奖者：北京 杨晓玲
新疆 罗小莉
北京 孔繁华
奖品为价值600元的建达蓝德128兆QQ移动闪存。

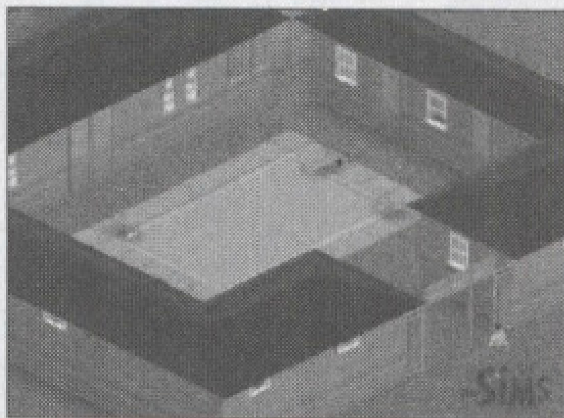
作品选登

中美和碧（原作标题）

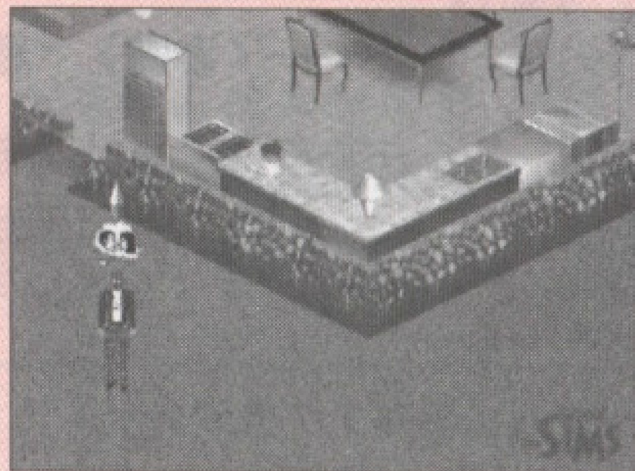

俺有钱了，准备在这新建个全村最好的房子。

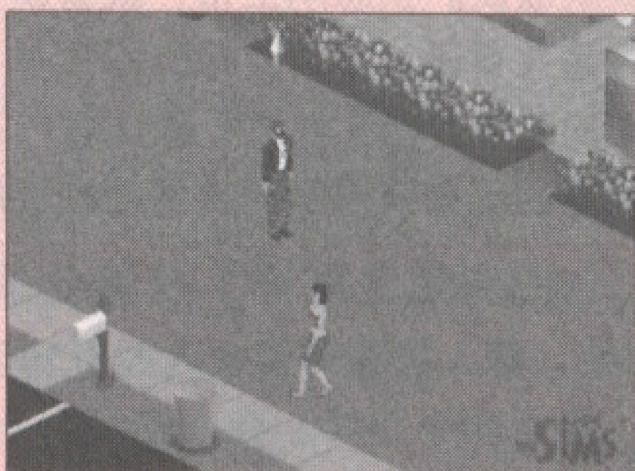

房子建完了，在俺们那疙瘩可算最好了，可他们说洋别墅比这还要好？

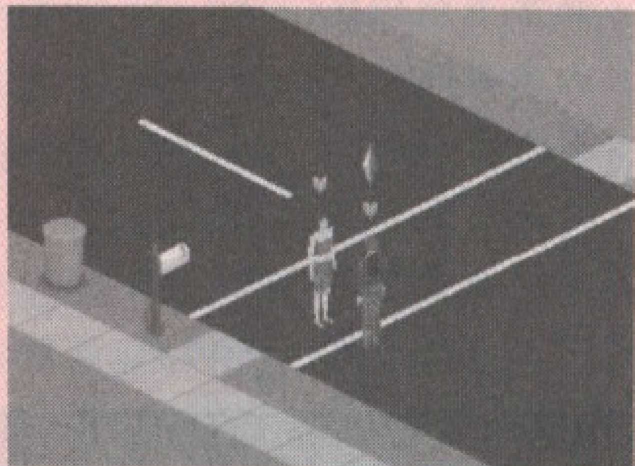

俺不信，俺到美国考察，他们告诉俺这就叫最好的。

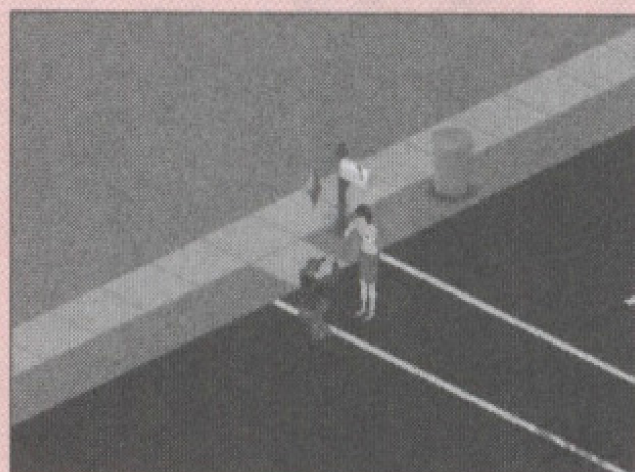

这有啥啊，俺回来也在院里面建他个鱼塘。

蜘蛛侠后传


和Mary分别快一年了，没有Mary的日子好难过，好想念她！她现在在哪？

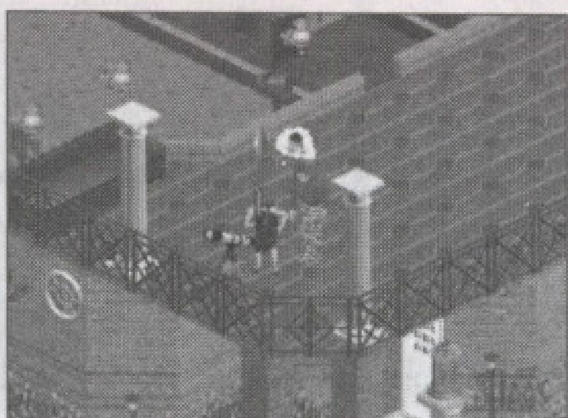

"那……那不是Mary？"天啊！……真是她，这次我决不能再失去她了！


彼得：Mary，你还是那么漂亮！
Mary：你也一点也没变！


彼得：Mary我希望用一生来保护你，嫁给我吧！我爱你！
Mary：彼得……

杉菜的幸福生活


杉菜的爸妈：杉菜，谢谢你，爸妈再也不用为生计去打鱼啦！


道名寺：记得那个流星雨的晚上么，我会爱你一生一世！


道名寺：下个月陪我去NBA参加选秀，顺道蜜月吧？
杉菜：我愿意。


西门：哼，每个女人的保存期限只有一个礼拜，道名寺这个傻瓜！

玩正版《秦殇》游戏，奖金等你拿！

——《秦殇》“最快通关”、“七把宝剑定乾坤”有奖活动获奖名单

主办单位：《大众软件》杂志社
第三波软件（北京）有限公司
目标软件（北京）有限公司

自从《秦殇》“最快通关”、“七把宝剑定乾坤”有奖活动的消息在《大众软件》2002年第13期杂志上公布后，刚刚答完“秦文化知识问卷”的秦殇迷们再一次跃跃欲试。杂志刚上市，就有读者电话报告通关喜讯。经过目标公司对参与本次活动的有效存档文件进行确认后，20名手快技高的玩家获得了此次活动的优胜奖！

“七把宝剑定乾坤”获奖名单

10名，每人将获得奖金人民币1000元。

地区	姓名
黑龙江哈尔滨	张　超
山东省济南市	刘　仲
北京市海淀区	张　锐
江苏省常州市	封渊惟
北京市朝阳区	王　蔚
山东省济南市	苗笑霖
上海市华景苑	王　珈
河南省焦作市	杨芃芃
贵州省贵阳市	杨　俊
四川省西昌市	韩海威



“最快通关奖”获奖名单

10名，每人将获得奖金人民币500元。

地区	姓名
安徽省合肥市	刘一凡
北京市大兴区	林在慈
江苏省南京市	杨晨寅
黑龙江157011	杨越麟
新疆乌鲁木齐	陈　涛
北京市朝阳区	王　征
广东省珠海市	林晓辉
上海市安波路	高轶栋
上海市武川路	陆　佳
天津市真理道	张　伟

除以上获奖玩家外，凡参与本次活动的玩家（确认为发来有效存档文件者）将会获得纪念奖，奖品为由《秦殇》创作组全体成员签名的精美海报一张。

小编ONLINE

本期出场：8神经

林晓：看“八神经”的文章久矣，但却不知在二行隔断以外坐着的那个文雅青年就是作者本人，顿生崇敬之心。因为崇敬，所以在这里什么都不说了，呵呵……

姓名：8神经 原“八神经”1.01升级版本，修补了原名在拼音输入法下不便于快速输入的BUG。

负责栏目：锋利的盾、在线争锋、龙门茶社（游戏评论、网络游戏、游戏背景文化，全属于我的专业范畴，厉害吧？）。

最爱的事情：睡觉。每天早上都有调整闹钟时间3次的过程，每次后调5分钟。

最恨的事情：睡觉。起床晚了只好打的上班，长此以往我的Money怎么受得了……

最爱的游戏：所有好的游戏，不分类型，不分机种。

最擅长的游戏：没有。上面的一条答案可以用来解释这一条答案。

最终理想：决定只在看到天上划过流星时才说出来。

编辑理念：一句话——“我的栏目一定要与众不同！”（实际上因为定位的问题栏目本来就与众不同，豪言壮语显得多么轻松啊，众人怒目中……）

联络信箱：yangli@popsoft.com.cn

下期出场：美丽人生。



上期内容介绍： 三个坐船去美国参加“世界反恐精英游戏锦标赛”的游戏高手唐僧、花生和何平，却在旅途中遇到了劫船的恐怖分子。形势紧迫，他们不得不拿起武器和恐怖分子较量。面对真枪实弹，他们能表现得像游戏中一样出色吗？唐僧交出了令人满意的答卷，但花生却不幸中弹倒下了……



Counter Strike

■重庆 刘阳

（连载五）

第一千次胜利

7

花生的声音最终归于沉寂。

我强忍悲痛，想检查他的伤口，便慢慢移开他按住额头的手。微弱灯光中我不由得惊呆了——他额头上鼓着一个鸡蛋般又紫又亮的大包！

我气得狠狠在他屁股上踢了一脚：“起来，装什么死！”花生躺在地上呻吟：“我死了么，这里可是鬼门关？”

我又好气又好笑：“鬼门你个头关，你自己看看，你哪中了什么屁枪，难道你的头里面灌了铅，子弹打上去只起一个包？”

花生伸手摸摸头，声音一下子洪亮了起来：“哎呀，真的只有一个包。哈哈，我不用死了，刚才真吓死我了！”他摸到MP5翻身坐起，咬牙切齿：“刚刚偷袭我的那家伙，我要把他打成马蜂窝！”

我忽然问：“花生，谁是娜娜？”

花生一下子脸红了，支支吾吾不吭声。我大笑：“不说也没关系，我去你们班问，就说花生老大临死前说，他很喜欢娜娜。哦，还有你们的辅导员，她板凳上的胶水是你涂的，哈哈……”

花生说：“既然我没死，这些话就不必说了吧。”

我说：“两张网金的点卡，半个月的早饭，还有你手机上那条挂链我也很喜欢。”

花生脸部抽搐，苦笑：“成交。”

有了这次惊吓，继续前进时就小心了许多，所幸一路上再没有遇到敌人的偷袭。刚刚偷袭我们的人不知跑到哪里去了，我们毫无阻碍地赶到大副躲藏的房间。大副晕倒在地上，身旁卫星电话不停闪烁着红灯。我拿起电话。“喂喂，请回话，你们的情况，请回话……”电话中有人一直喊个不停。“我们基本上控制了事态发展，恐怖分子大部分已被击毙。”我急忙回答。

“你是哪个部分的？先前和我们联络的船员呢？”

“我们是亚洲的反恐精英！”我骄傲地回答，“大副失血过多，已经昏迷，请急派直升机送医疗设施和血浆来。”说罢我关闭了电话，问花生：“大副怎样了？”

花生面色忧虑：“流了很多血，看起来很危险，不过还有气。”

我对花生不专业的回答很不满意：“我们得赶快给他找到医生！就算岸上立刻派出直升机，最快也要3个小时后才能到这里。”

“是啊，天快亮了，唐僧那里也很容易暴露，我们把他叫下来一起去释放被关押的乘客和船员吧。”花生点头。

重新安置好大副，我们到烟囱那里找唐僧。唐僧很快从烟囱后面的阴影里钻出来，背着枪往下面爬。他的动作看起来很僵硬。上面的风太大了，无论谁在那里蹲了半夜，都会冻得不行。

我和花生很担心，生怕又有偷袭者出现，小心戒备着四周。

唐僧终于来到我们面前，他的手和脸都冻得通红，但却没有发抖，无论什么时候，他都能保持一个优秀狙击手的稳定和冷静。我拍了拍他的肩膀：“好小子，有你的！”

花生冲他竖起了大拇指。

唐僧微笑着说：“我们三个人终于又在一起了。”

8

“如果我们是恐怖分子，劫持了人质后会干什么呢？”我问。

花生接过去：“我是恐怖分子的话，自然不会甘心失败，我会利用人质达到我的最终目的……”



Counter Strike



“恐怖分子的最终目的是用船去撞港口，所以必须控制船……”唐僧提醒。

“驾驶舱！”我们三人异口同声。

我们立即开始重新部署，唐僧用最快的速度赶到船的前部寻找最佳狙击点设伏，我和花生去最可能关押人质的底舱向敌人正面施压。

唐僧背着他那支长长的SG550步枪匆匆消失在我和花生身后。我们两人不敢耽搁，直奔底舱。接下来的战斗会出现什么样的情况不得而知，我们握枪的手都满是汗水。

底舱舱门大敞着，里面弥漫着死亡的气息，几百名乘客木乃伊般黑压压地蹲坐在里面。舱门口坐了个满脸横肉、凶悍之极的彪形大汉，手里紧握一个黄色控制板。在他身旁的地板上，坐着一位满脸泪痕的金发中年妇女。她身上绑了一圈又一圈的小红盒子，应该是烈性炸药。

我们举枪瞄准他。这名恐怖分子并不惧怕，反而示威似的扬了扬手里的控制板，大声喊：“站住！”

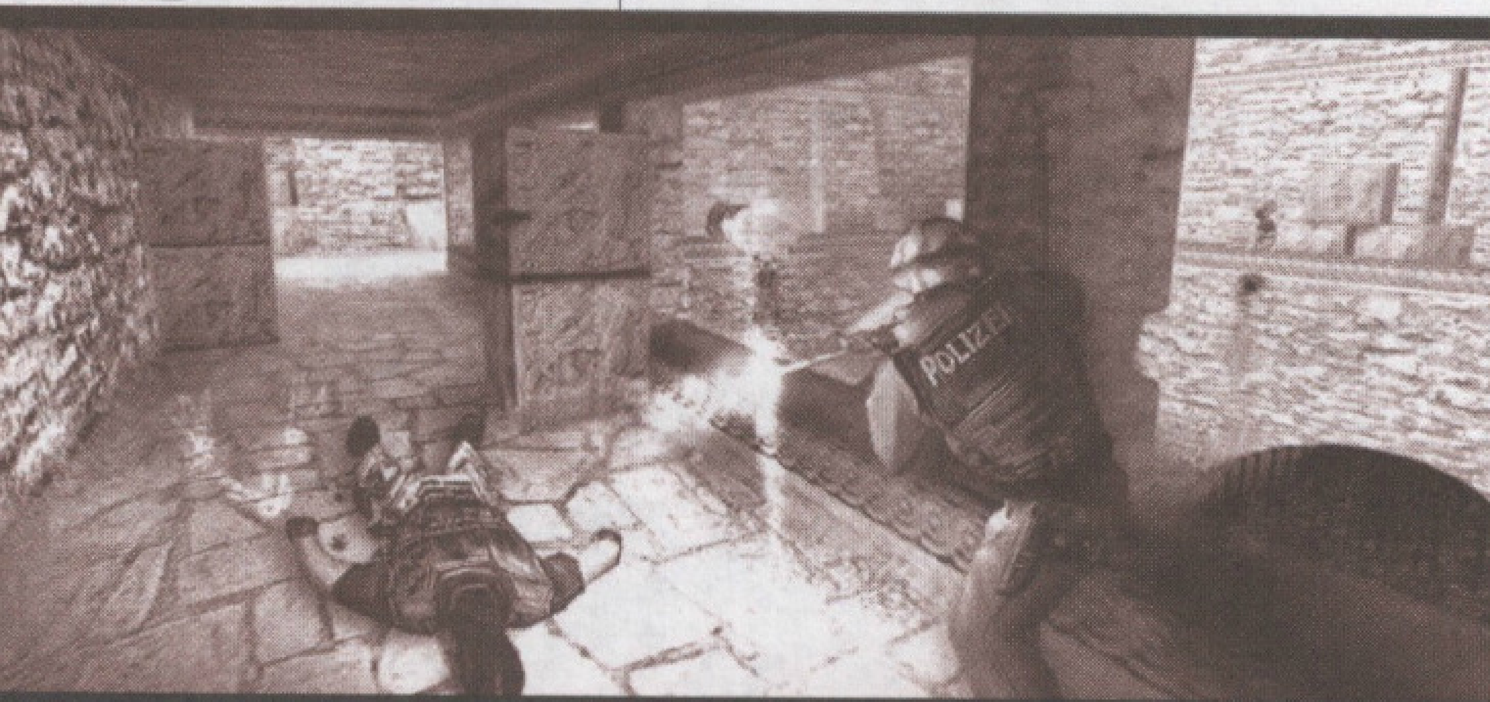
我和花生停住脚步，但仍然保持瞄准姿势。

“美国政府果然高明，居然预先在这船上安排了特种部队。但我们是不会失败的！”那恐怖分子猛地揪起地上妇女的头发，“她身上的这种炸药可是最厉害的，只要我手指一摁，就能把这艘船全部炸上天！”

“真的吗？”我小声问花生。

“你说呢？”花生反问，额头上青筋暴跳。

“不许说话！”那家伙声嘶力竭地喊，“把你们的枪慢慢放在地上！”



这种情况下我们没法子开枪。对方的大拇指一直牢牢放在按键上，就算我们能一枪毙命，他在临死前的全身肌肉收缩也势必会使大拇指按下开关，这好像是中学生物课上的什么理论，可惜我没好好听课。

我和花生交换一个眼色，慢慢放下了枪。我非常着急，眼前这个家伙至少还有一个偷袭过花生的同伙，那个人手上有枪。局势很可能会出现逆转。

“后退三步，双手抱头蹲下！快点！”大汉命令。

我们听话地照办。我在心里暗骂：“你拽，等一下看你怎么死。”

大汉将我们的武器一脚踢到角落里，关闭舱门。他拉起身上捆满炸药的女人，挥动控制板冲我们吼：“手不要离开头，站起来，在前面走！”

“去哪里？”花生小心翼翼地问。

“驾驶舱！”

9

看来，恐怖分子的另一个同伙一定在驾驶舱里。他要赶去会合。不知道对驾驶舱设伏的唐僧有没有消灭那个家伙呢？现在一切希望都落到唐僧身上了。

我和花生走得很慢。我们都担心驾驶舱里会冲出一名面目狰狞的恐怖分子给我们一人一枪。但很快对唐僧的信心战胜了担忧，唐僧是最优秀的狙击手，不管在游戏里还是在现实中，他一定已经干掉了敌人，正在驾驶舱附近的某个狙击点警戒。

驾驶舱里面只有一大堆我和花生先前消灭的敌人尸体，血还没凝固，血腥味只比先前更浓。我和花生暗暗庆幸，唐僧果然已经干掉另一个敌人。

大汉面上的惊慌渐渐减少，很快又恢复凶狠的样子。看来他并没有找到那位最后同伴的尸体，所以仍然抱有幻想。

我们也觉得奇怪，难道唐僧没有消灭驾驶舱里的敌人，那么他在哪里？

我决定给那恐怖分子一点压力。“是在找你的伙伴吧？”看他脸上出现惊慌的表情，我继续说：“不用找了，他已经悔悟，早就向我们缴械了。”

花生马上明白了我的意思，也对他说：“如果你现在投降，我们保证你的安全，并让他和你见面。”

“不会的！不会的！”慌乱爬满了大汉的脸，“我们的弟兄是不会投降的！”

我摇头：“事实摆在眼前，你还是面对现实吧。”

花生火上浇油：“你的伙伴要我对你说，他已经意识到自己的行为是多么邪恶而且愚蠢，希望你也能弃暗投明。”

“不！不……”那大汉狂叫。

我悄悄瞟了一眼尸体旁散落的武器。这个动作被那大汉发现，他歇斯底里地大吼道：“出去！你们给我出去！”握着控制板的手疯狂挥舞，似乎随时都会失控。我叹口气，和花生一起走到了前甲板上。

大汉拖着早已吓得近乎昏厥的女人也冲出驾驶舱，右

手上端了一支冲锋枪，控制板大概被放进衣袋里了。

我和花生背朝大海站在船头上，紧张地望着离我们两丈多远，手握武器情绪激动的恐怖分子。

"我要杀死你们！你们这些美国人的走狗！"他声音嘶哑。

我们说："我们并不为任何人工作，我们只为自己。"

"哈哈哈！"他狂笑着，"你们在美国人的船上，你们就是他们的走狗！死吧！死吧！"他渐渐端平了手里的武器，黑洞洞的枪口指着我们。

10

我们要死了吗？我闭上眼睛。唐僧啊，你要再不来就看不到我们了。世界上就没有我们这么出色的战队了。唐僧！

似乎听到了我内心的呼唤，远远的，一个模糊的人影出现在恐怖分子背后。是唐僧！一定是他！那人右手里提着长枪。只有SG550才会那么长。

花生也看到了，他大声喊："我知道，其实你们这样做也有你们的理由！"

恐怖分子听到这句话，果然怔住。他好像不敢相信，这样的话会出自他的敌人之口。虽然明知道这里面有很明显的欺诈成分，却也忍不住想要多听两句。

花生见这话生效，立即趁热打铁："你们恨美国，是仇恨促使你们这样做。"

我想花生是在故意拖延时间，唐僧已经到达了狙击点，但我看不清楚他是否架好了枪。



"换了我是你，我也一定会反抗的。"花生的声音充满同情。

唐僧啊唐僧，你怎么还不开枪啊！

"可是，我不会选择这样的方法，这个世界有很多东西是武器和杀戮不能消灭的，譬如仇恨。"

"你知道什么……你什么也不知道！"大汉后退了一步，完全站到了灯光的阴影区，坚决地说，"你没有资格议论我们的行为！"脸上杀机又现。

唐僧一定是看不清楚他，所以不敢贸然开枪。可是我们怎么把敌人引诱到灯光里去呢？我几乎绝望。

花生已经哑口无言。

周围的景物连同恐怖分子似乎都比刚刚更亮了些。天正在一点一点地亮起来。

恐怖分子狂笑着朝我们举起了枪。

一丝曙光出现在天边。唐僧说过："给他一点光亮，我就让他辉煌！"

SG550终于响了。

敌人重重地倒在了我们面前。

尾声

花生、唐僧和我靠在船舷的栏杆上，悠闲地吸着烟。远处海平线上，是一轮明媚的朝阳，金色的阳光洒在海上，整个海面一片光亮。轻轻地泛着蓝色的波浪，有海鸥轻盈地掠过。我们头顶上，两架庞大的运输直升机正在盘旋；船左舷，一艘驱逐舰正在游弋。所有的危险都过去了。

唐僧解释他来晚的原因是那个比他先到驾驶舱的恐怖分子太狡猾，一直追了半条船远才解决掉。他再三道歉让我们受惊。我和花生一起说不晚不晚，你和太阳公公来得都不晚。唐僧说其实天当时还是亮得不够，他只能大概看见个轮廓，但情况紧急只好开枪了。他这样说明显是想把太阳公公的功劳也抢去嘛，我和花生故意一起嚷当时天已经很亮了连地上的蚂蚁都看得见，唐僧指着地上说这船上哪有蚂蚁你们胡说八道。

看着唐僧急了，我便将话题扯到花生身上："花生，当时是不是只要那个恐怖分子不开枪，叫你说什么你都肯干呀？"

唐僧嘿嘿一笑，"他要当你干爹怎么办？"

花生急得直跳脚："我当时是为了拖延时间嘛，这叫缓兵之计，我……我全都是胡说的！"

我摇头："起码有一句不是。"

"哪一句？"

"'这世上有很多东西是武器不能消灭的，譬如仇恨'。"



花生和唐僧若有所思地点头。但花生的严肃只维持了几秒钟，立即陷入了自我陶醉中："啊，没想到我也能说出这么有哲理的话来啊……"

我们懒得理他，唐僧问我："我们还能按时参加比赛吗？"

我说："恐怕不能了，虽然这里已经接近陆地，但船靠岸后所有人都会受到严格的盘查，尤其是我们，这恐怕得花去不少时间。"

唐僧长舒一口气："这样也好，打到第一千仗，我也该收手了。不到万不得已，我以后再也不想拿枪了，哪怕是在游戏里。"



对呀，这一战正是我们的第一千次胜利！

"我也和你有同感。"我感慨，"唐僧，真实战斗的可怕性游戏永远也无法模拟。我想远离武器，再也不想进入任何虚拟战场了。古人说的好——'兵者，凶器也。圣人不得已而用之。'"

唐僧笑，推了推还在得意的花生："喂，我和何平都不打算参加比赛了，你怎么办？"

花生猛地惊醒，伸手擦拭嘴角的口水："什么破比赛，我才不稀罕。我现在只想回家，一下船我们就去买飞机票！"他朝东方做了个夸张的亲吻动作，大吼道："打道回府！"

（全文完）



龙族——一个奇幻的世界，一个神奇的游戏世界，一个迷一样神秘的网络游戏世界。这个世界里有三个国家，在这里分布着八大种族，三个国家间的恩恩怨怨，撰写成的动人故事，爱情、友情、亲情夹杂其间，让你感觉并不是在游戏，而是在感受世间一切美好的东西。

龙族1.0的故事由来：与神龙王一起出现的龙族v1.0

龙族v1.0的新特色

除了有更多的boss级怪物出现外，也同时揭露了最终目标——成为屠龙者的路。

当然成为屠龙者的路并不容易，需要相当的等级及经历相当多的修炼才可以。

神龙王Quest 登场

相当于最后一章节的《神龙王归来》的故事情节是从神龙王，想要征服全世界的阴谋被揭穿后开始。大陆上的所有英雄为了要阻止神龙王而与他的军队对立并在凯利尼亚大陆上展开史无前例游戏上最棒的大战。



神龙王所控制的魔域里有三大迷宫，里面遍布着神龙王忠实的追随者——神龙军团，而神龙王则躲藏在最大对恐怖的“大迷宫”，你的任务只有一个——屠龙！

当然，在故事中除了给予顶级玩家成为英雄的机会之外，普通玩家也能通过完成不同的任务谱写自己的传说。

种族与职业

八个种族在龙族的世界里分成五种职业：战士、盗贼、弓箭手、巫师和祭司，每个职业都有不同的职业特点，比如：战士攻防能力强，盗贼跑的快，巫师能够大面积杀伤等。此外，职业间还互相克制，比如：弓箭手克制巫师，祭祀克制盗贼。5种职业除了基本的数值差异之外，也可拥有专属的特殊技能，例如：盗贼偷东西、弓箭手设置陷阱、祭司拯救幽灵等，可以得到不同职业该有的能力。因不同的工作与工作技能所造就的社会性由15种工作所拥有的不同技能为中心形成公会，公会内的不同阶级足以使在线游戏成为另外一个假想世界，工作的不同拥有先天不同的技能，但在游戏中也能后天学习其它人物的不同工作技能，然而后天的工作技能值会比初期的工作技能增加的较为缓慢。利用职业间的不对等关系作策略性战斗利用不同的职业和怪兽之间的友好关系和互助关系，并准备符合人物特性的武器与物品准备战斗，施魔法时巫师理所当然会比战士施法来的优越。

物品的制作与创造

玩家在龙族的世界里拥有制作食物、修理剑等能够创造新的物品的能力。当你通过不断地创造物品，从而达到某一种工作的最高等级时，更可以完美地创造出各种珍稀的魔法物品，这时，玩家可以直接设计、制作众人梦寐以求的神兵利器。

呈现近似现实社会的经济体系

龙族的世界打破了多数游戏无限资源的经济体系观念，呈现以生产和消费为基础，因物品的稀有性造就物价的差异的经济体系。龙族的世界是透过基准的价格和存货量来决定物价，也就是说当物品的量多于基准量，价格就会下滑，少于基准量，则价格价上扬。有兴趣做个商人吗？记住奇货可居这句话，就是你成功的开始。

价值观会反映人物的行为

在游戏中玩家可以自行决定善与恶的基准，每个人的价值观不同，当然也可以采用不同的生活态度。但玩家需对自己的行为负责，如果你做出偷盗或是PK等让人不满的行为，不光要躲避警察的追捕，更要有与天下人为敌的决心哦。

150多种华丽的魔法施展

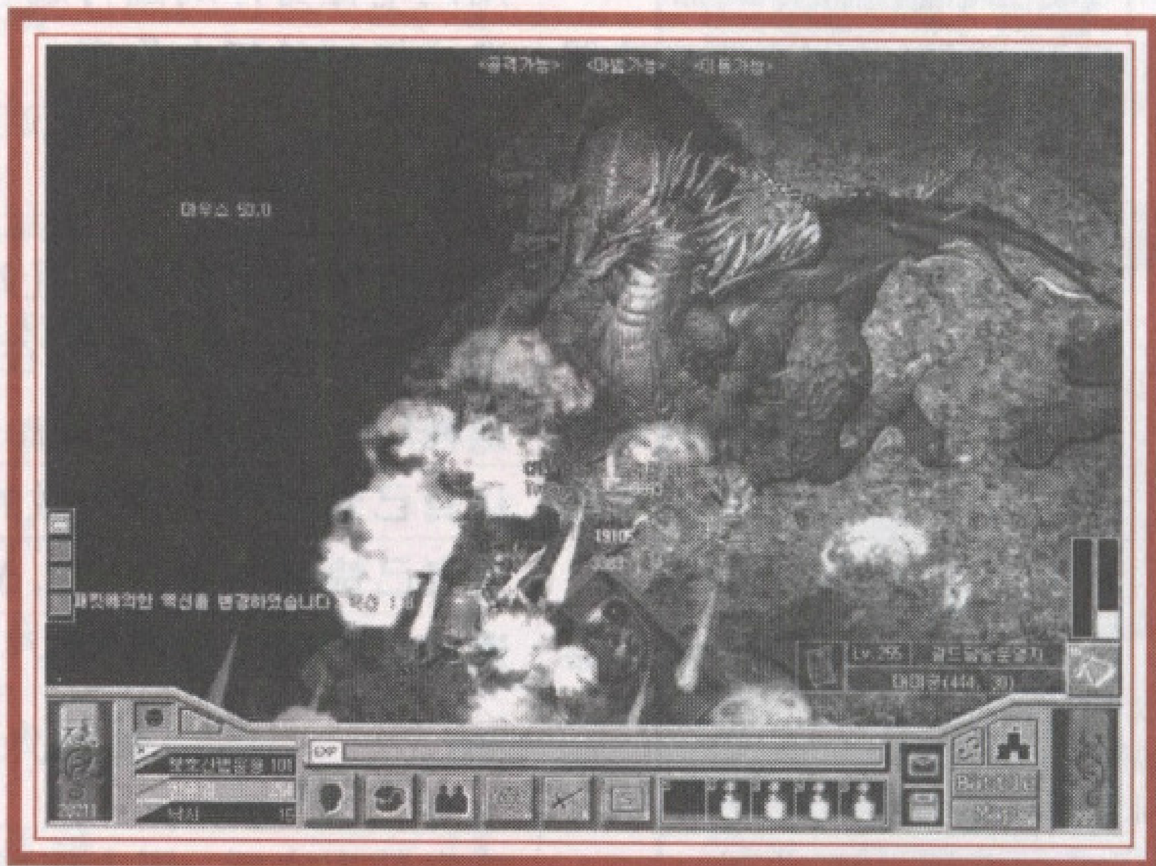
巫师和祭司共150多种多样华丽的魔法满足玩家视觉上的享受，施魔法时，从人物身上发出的魔法效果和速度感带给玩家痛快的感受。

每个玩家可支持4个人物角色

在龙族里你绝对不是玩一、两个角色玩到腻，而是一开始接触游戏时就支持4个人物角色，因此玩家大可随自己的梦想培养身份、绝技各异的英雄侠客。

移动道具的产生

为了满足玩家们对更快速移动的要求，马，终于出现在游戏中。若能得到昂贵的马，则可额外增加防御力与攻击力。一般的马可以在村里的杂货店购买，但昂贵的马是用钱无法购得的，不过绝不能因为这样小看杂货店购买的马，因为要买他们所需的费用为5000万Crit，只有存够钱的人才下得了手来购买。那么，连用钱也买不到的马它的底细到底是什么呢？



目前比马更强的移动道具有黄牛及叫Phantam 的幽灵马。黄牛及叫Phantam的幽灵马在草原打猎Dual awugal时可以得到稀有物品：马鞍，将它们驯服为手下。但要得到这种物品不是运气要好就是要有坚强的毅力。据说，这个物品被设定为一个月出现1-2次，是超级稀有物品。另外还有可以装饰辛苦得来的马的物品，玩家可以骑着马挥舞着旗子奔跑在路上，旗子可向在村里市厅的国家高级贩卖NPC购得，价格是500 Fame，然而国家高级物品每天只贩卖一种物品，所以并不是随时都卖旗子。

经验值和物品的出现

取得经验值的方法及架构有很大的变化。之前，若打死比自己等级低的怪兽，不会给任何经验值，但现在改为，即使等级差10-30左右还是会给一些经验值。因此不需要只抓适合自己等级的怪兽，既使抓各种不同的怪兽，经验值一样会上升，这是开发组特别的安排。

再加上，当抓到高等级的怪兽时，修正后也比过去增加的经验值增多。HP的增加比率最多比过去增加1.5倍。

为了使战斗更加容易，杀死怪兽时，通常会掉一些药水物品，稀有物品的出场机率较少。而且，杀死等级50以上的怪兽时，会一下子掉下两个以上的物品。

新增任务

1.点选每个村庄（贺坦特，雷诺斯市，巴览坍）中新出现的NPC表示自己在募集占领团。之后只要说想要加入占领团便会告知目前占领状况及如何到达阿比斯迷宫。从west glade出现的出口进入便会移动到阿比斯迷宫一楼。进入阿比斯迷宫不需任何条件，是任何人都能进出的地方。实时不进行Quest也能进去。这个迷宫是这次新加入的洞窟，是为了要最终quest而必须经历的第一个考验场所。

2.在阿比斯迷宫里等待的话，会出现告知故事开始的音乐，且告知战争状况窗口会开始闪烁。在阿比斯迷宫一楼与怪兽打架时会发现告知故事开始的公告事项接口上会出现一些情报，这时中间高阶怪兽会登场，若能打死中间高阶怪兽，则会得到物品。利用这些物品在限时30分钟内激活所有出口工具通往1楼高阶怪兽房间的出口才能出现20分钟。一楼过关时间为两小时，从阿比斯迷宫一楼到二楼后20分钟后，出口会关闭。在一楼的所有人会被神龙王强制驱逐到阿比斯迷宫外。依照同样的方法到达四楼后，阿比斯迷宫最后的高阶怪兽会在这层楼等待着。

3.回到村庄NPC，会有人要你到不死洞窟。到了不死洞窟一楼会出现像阿比斯迷宫中相同的告知故事开始的公告事项接口，且战斗便开始了，打败洞窟四楼的高阶怪兽后便能进入大迷宫。

4.进入大迷宫后，中间高阶怪兽会出现告知cube密码（暗号）后便会给限时30分钟，向中间高阶取得与密码一样的数字珠珠后，放入cube接口后若出现与密码加总后之数字一样，一个cube便会激活，当所有的cube都被激活后通往高阶怪兽的出口会出现20分钟。

透过出口到四楼最后高阶怪兽房间去神龙王便会在里面等待着，挡到Dragon Heart要走的路便会开始攻击。战斗结束后，神龙王会问是否要加入自己，然后必须决定答应他还是回绝他，然后根据在场的所有人的决定影响故事情节。

增加战斗技能

除了魔法师外其它的角色都增加了一些新技能也是值得注意的地方，战斗技能是猎杀高阶怪兽或执行特殊ques时才会得到的技能之一。当完成所有的ques 以后，会得到收录技能的书，利用这本书可以让技能增加1，可将此分数用在任何享用的技能上是重点。

每种技能有六种属性，每个属性相克，如闪电和大地、火焰和风、冷冰与黑暗是相克的。也就是说不可同时学相克属性的技能。

新增战斗技能列表

闪电：

Lighting Boom	等级：战士	武器：中/短距离武器	只能攻击闪电范围用闪电攻击时会出现罩子，当这个罩子扩散时造成伤害。
Thunder Blow	等级：战士	武器：铁手套	用拳头用力攻击敌人会出现闪电造成伤害。
Lighting Shock	等级：战士	武器：中/短距离武器	因为闪电强烈的杀伤力，即使因魔法而产生的保护也充分能突破。
Thunder Strike	等级：战士	武器：中/短距离武器	攻击力在一定时间时间内会增加，但Health 会持续下降。
Lighting Shield	等级：战士	武器：所有武器	用闪电让身体周围行成一个罩子来防御部分的伤害。
Extreme Lighting	等级：战士	武器：中/短距离武器	造成极端的闪电伤害。

大地：

Blood Earth	等级：战士	武器：中/短距离武器	将自己的血洒在地上，让站在上面的敌人的life 渐渐减少。
Ground Attack	等级：战士	武器：双手武器	用力垂打地板后，让站在直线上的敌人受到伤害。
Blood Will	等级：战士	武器：中/短距离武器	消耗Life 来增加攻击力，并能突 破魔法的保护 。(piercing)
Stone Armor	等级：战士	武器：中/短距离武器	让自己暂时穿上石头做的甲衣，保护自己不受敌人伤害。
Simunian's bosom	等级：战士	武器：所有武器	使自己快速恢复Health, Mana/ Divine 到一定程度。
Extreme Earth	等级：战士	武器：中/短距离武器	造成极端的大地伤害。

火焰：

Sword N' Roses	等级：战士	武器：西洋剑	攻击数次之后，用火焰画出玫瑰花的形状。
Multiple Fire	等级：弓箭手	武器：箭	火焰箭网四面八方射去。
Fleet Missile	等级：盗贼/弓箭手	武器：飞刀/箭	快速地用火焰箭或飞刀射向敌人命中对方。
Converting Armor	等级：弓箭手	武器：箭	使敌人的AC 防御力减低。
Critical Fire	等级：弓箭手	武器：箭	提高Critical 伤害的机率。
Extreme Fire	等级：弓箭手	武器：箭	造成极端的火焰伤害。

黑暗：

Poisoning Nova	等级：战士	武器：所有武器	用半径3 Tile 的Nova 攻击后造 成中毒。
Cherroy shade	等级：盗贼	武器：飞刀	使敌人的Health, Mana/ Divine 等减少一定程度。
Dark Blade	等级：战士	武器：单手/双手剑	挥洒着黑暗之刀，造成敌人中毒。
Tybern Gift	等级：战士/盗贼/弓箭手	武器：所有武器	Damage 与Life 会增加，但移动速度与Health 会减少。
Poisoning Armor	等级：战士/盗贼/弓箭手	武器：所有武器	防御力会增加，造成攻击者中毒。
Extreme Darkness	等级：战士/盗贼/弓箭手	武器：中/短距离武器	造成极端的黑暗伤害。

冷冰：

Icing Blast	等级：盗贼	武器：飞刀	造成冰风暴后使好几个飞刀同时飞起来。
Critical Hiding	等级：盗贼	武器：飞刀	将自己隐身起来，然后给敌人致命一击。
Shark Missile	等级：盗贼/弓箭手	武器：飞刀	连续且快速地射出飞刀或箭。
Horn of Iceberg	等级：战士/盗贼	武器：矛	用冰河制作的矛攻击敌人。
Icing Armor	等级：战士/盗贼	武器：所有武器	可准确的射中目标，或至少射中一个在周围的敌人。
Extreme Ice	等级：盗贼	武器：飞刀	造成极端的冷冰伤害。

风：

Charging	等级：战士	武器：中/短距离武器	瞬间移动到敌人面前后攻击对方。
Double Attack	等级：战士	武器：短距离武器	一下子可连续攻击两次。
Whilwind	等级：战士	武器：单手/双手斧头	旋转武器后攻击在远处的敌人。
Twister	等级：战士	武器：中/短距离武器	用武器让身体周围引起眩风，攻击想接近的敌人。
Gus	等级：战士	武器：中/短距离武器	增加移动的速度，可避开一定次数的攻击。
Extreme Wind	等级：战士	武器：中/短距离武器	造成极端的狂风伤害。

广告索引

新增怪物大全

客拜罗斯



特征：基本的外貌像狗，但有三个头。脖子周围有无数条蛇缠绕着，且尾巴是蛇尾。

攻击：使用尖锐的牙齿咬，嘴巴可以喷火球。

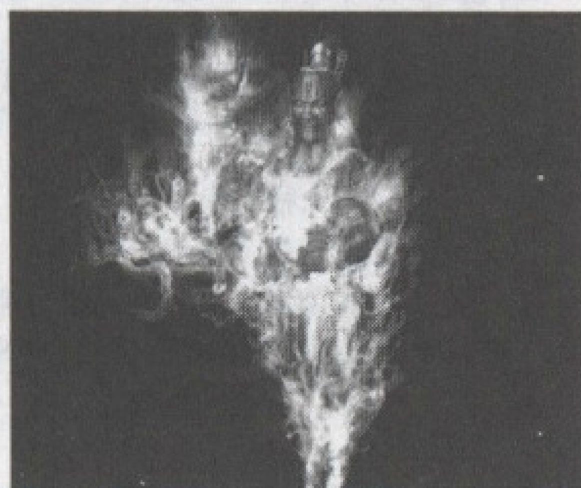
地狱淑女



特征：从地狱来的淑女，红色及蓝色的翅膀，穿著白衣服，用长指甲及羽毛攻击。

攻击：长指甲攻击、羽毛麻醉攻击、地狱诅咒。

Iplit



特征：巨人的上半身并由火焰行成，丢掷火焰球攻击。

攻击：Fire blast、火焰爆破、火焰石头。

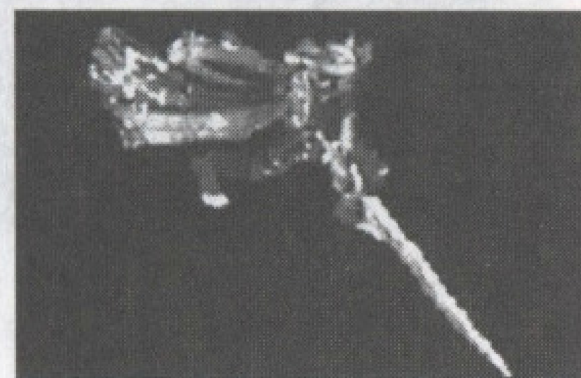
巴录



特征：被黑光及黑烟环绕着，头上戴着有大角的头盔。左手拿着巨大的Claymore，右手ss拿着充满金属刺的巨大Scourge，移动时会展开黑光翅膀。

攻击：用武器攻击（Claymore，Scourge）、巴录的陷阱、冰冻周围。

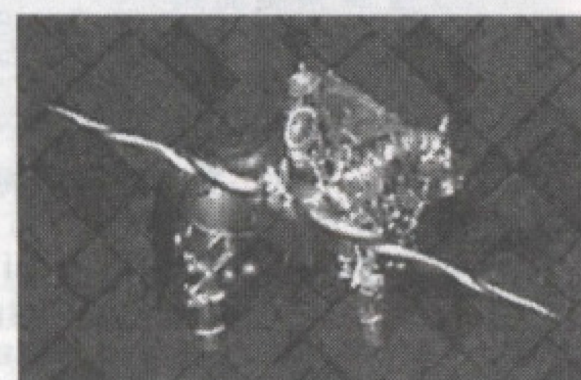
死亡骑士



特征：穿著中世纪甲衣与斗具，走路时拖着大刀行走。

攻击：用刀剑向下攻击、死亡之火。

死亡Lord



特征：骑着只剩骨架的马，手持矛（或箭）是中世纪骑士的模样。

攻击：死亡之火、召唤死亡骑士。

吸血鬼



特征：全身被蝙蝠或灰尘一样的昆虫围绕着，样子像吸血鬼，但不是吸血鬼德古拉。

攻击：蝙蝠攻击、吸血鬼中毒、躲避。

Lichi



特征：样子像老法师，穿著黑红色的袍子，右手手持手杖，左肩上坐着乌鸦。

攻击：中级魔法、高级魔法、召唤undead。

布里赐



特征：被云层层包围着身体且被电击包围的巨人，用闪电形状的矛攻击。

攻击：闪电形状的矛攻击、闪电云。

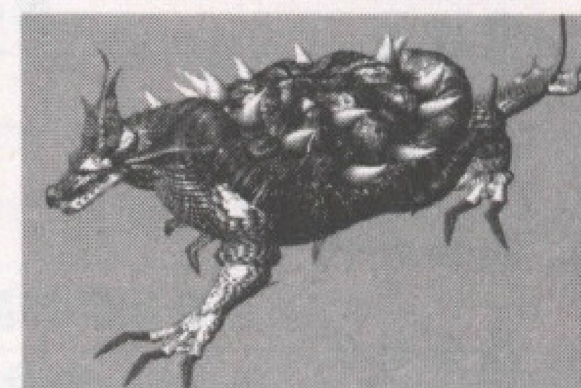
Hatching



特征：像龙的小孩，看起来像小龙的样子，牙齿、翅膀和手脚还小，腰部胖胖的。

攻击：角指甲攻击、Bless、电击。

乌龟龙



特征：是乌和龟龙的混合体，有乌龟的背部和身体，但头部形状像龙。

攻击：头部攻击、bless、冰冻、冰冻周围。

红龙

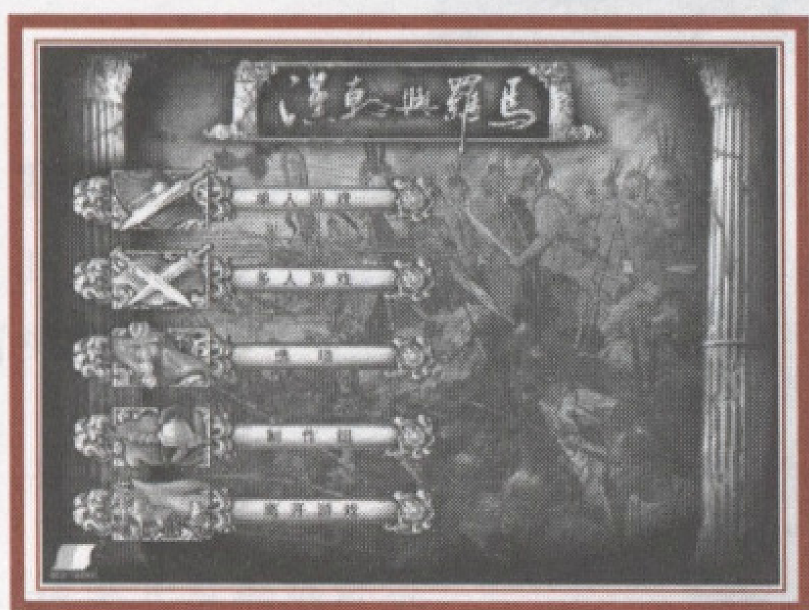


特征：拥有火焰属性的红龙，可以用火焰大范围的攻击。

攻击：火焰bless、火焰柱子、火焰雨。

汉朝与罗马
王者的雄心

翻开历史的书页，我们很容易把目光聚焦在汉朝，这个朝代的文治武功，以及这个朝代那些标志着中华民族辉煌时代的英雄业迹，都深深的吸引着每一个中国人……同一时期的遥远西方，源于古希腊文明、经过千锤百炼后诞生的罗马共和国正在兴起，他们用征服整个世界的方式向罗马的帝国时代挺进……



或许，有一种令所有世人欢欣振奋的可能存在--如果东西方的这两个文明产生碰撞，世界历史是不是会有更加精彩的一页？！

《汉朝与罗马》（以下简称汉罗）就是要让玩家自己去经历甚至领导这次历史的碰撞……到底汉武帝的精兵猛将与恺撒的方阵兵团孰优孰劣，到底东方人的睿智与西方人的勇猛谁能在战场上占得上风，到底历史的洪流是如何化解这场纷争……？有太多的疑问等待玩家亲自去解答。

《汉朝与罗马》是大宇资讯首次在即时战略领域的尝试。为了让广大的战略玩家能有一个完全新颖的游戏感受，大宇这次在游戏引擎的开发、玩法设计、美术图制作等方面均投入了大量的资源。游戏题材上，公元前后百年间汉王朝与罗马帝国的战争描绘了一幅幻想式的宏伟历史画卷；玩法上，省略了传统即时战略游戏中繁琐的资源采集和单位生产，取而代之的是以阵形作战为核心的战斗系统；画面上，有着丰富多样的游戏场景配合雨雪等天气变化，并且提供了两套游戏界面给玩家选择。

《汉罗》以古代东方的汉王朝和西方的罗马帝国之间的矛盾冲突为主线，地域跨越亚、欧、非三大洲，随着冲突的发展，匈奴、安息、印度、高卢、日尔曼、埃及、迦太基等十余个民族在这虚构的历史舞台上陆续登场，即而演变成东、西方古文明的碰撞。缤纷灿烂的民族文化可以将玩家带入那烽火四起的战争年代，把玩民族争斗之中充斥的利益冲突和阴谋。

游戏的剧情模式分为汉朝、罗马两条路线。汉朝剧情中，玩家可扮演汉朝时期的著名将领霍去病带领大汉军队帮助周边国家解决民族争端，机缘巧合下发现了罗马帝国意欲吞并东方大陆的野心，并同各民族一道最终粉碎了罗马的阴谋。罗马剧情中，玩家可以扮演罗马英雄奥古斯都·屋大维在国内战争和外敌威胁的双重压力下，通过征战和外交手段，在稳定国内局势的同时，与大汉王朝建立了友好邦交，消灭外族强敌，巩固了罗马帝国的疆域。

制作公司：大宇软星
发行/代理：寰宇之星
产品类型：即时战略
上市日期：2002年7月31日
参考价格：49元
咨询电话：010-82650148



三角洲特种部队4

——近战突击队

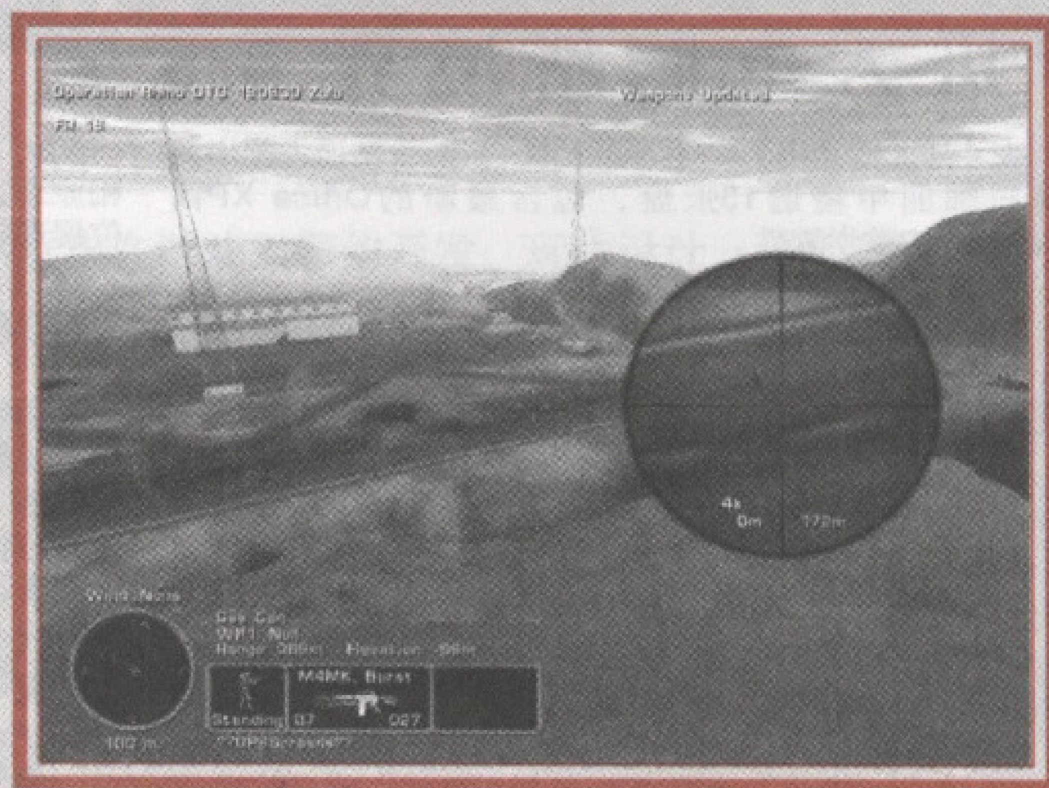


这些年，当FPS游戏层出不穷地出现在我们面前时，总有一些经典萦绕心头、无法忘怀，三角洲特种部队（以下简称DF）就属于这样的一个经典系列，独特的战术运用，强大的玩家对战支持，这一切都让DF成为玩家切磋“武艺”的又一舞台（其他像星际争霸、CS、FIFA等等）。今天要给大家推荐的就是已经由老牌NovaLogic公司在今年6月发行的DF又一新作——《近战突击队》（Task Force Dagger），尽管国外已经上市，但在国内，这款游戏刚刚才由北京万众合力引进，并将在9月推出游戏的英文版本。考虑到语言障碍，英文版游戏可能会给一些玩家带来理解和掌握上的困难。虽然游戏中的英文并不复杂，尤其对经历过前几代“熏陶”的玩家更不在话下，不过还是希望万众合力能推出游戏的中文版本，以方便游戏新手接触并了解该游戏的“真谛”。

尽管英文原名中并没有任何序号，但游戏的中文名称还是被冠之以“三角洲特种部队4”的称呼，这是因为人们已经习惯将《大地勇士》视作DF的第三代版本。不过这次的《近战突击队》采用的游戏引擎乃是改自于《大地勇士》，而且游戏的制作者也不是NovaLogic自己，而是以制作《彩虹六号》出名的Zombie公司，所以有些人又将它看作《大地勇士》的资料片。凡此争论，实无必要，大家只需要知道，DF的新作向我们走来了。



游戏对源自三代的任务编辑器做了不小改进，无论人物、建筑还是环境的点缀物都增加了不少，并能恰如其分地反映出阿富汗的地域特点；同时开始允许将不同的特种部队兵种编进任务当中，让游戏更具乐趣；为提高NPC的AI水平，更改了NPC的反应时间以及枪法精度，同时增加了一个人物和交通工具火力警戒范围的参数……这一切都让游戏的任务模式变得更加丰富和真实。



跟前代一样，游戏同样为玩家提供了丰富的连线对战模式（多达7种），玩家可以连上官方战网，与世界好手同场竞技，这令游戏拥有了更长久的生命力。

改进的引擎、完全相同的游戏方式（甚至快捷键都与三代基本相同）、无多大改进的游戏画质、全新的任务模式与场景设计，没有更多变化的音效设定与连线模式，从个人角度来说，《近战突击队》似乎确可当作是前作的资料片。不过不管你怎么看，这款游戏都不失为一部精彩之作，只因为它有着DF的血脉。

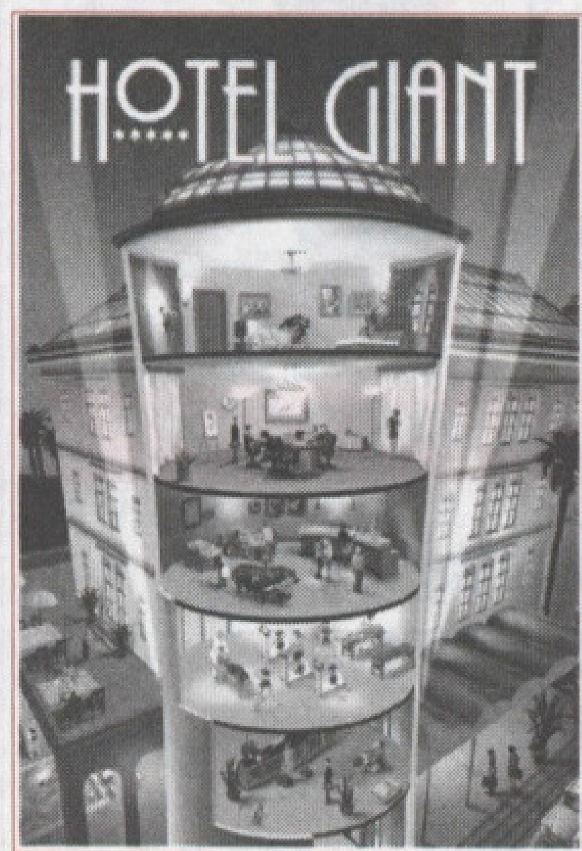
制作公司：NOVALOGIC
发行/代理：万众合力
产品类型：第一人称全视角射击
上市日期：2001年9月上旬
参考价格：48元
咨询电话：010-82627438

酒店大亨

HOTEL GIANT

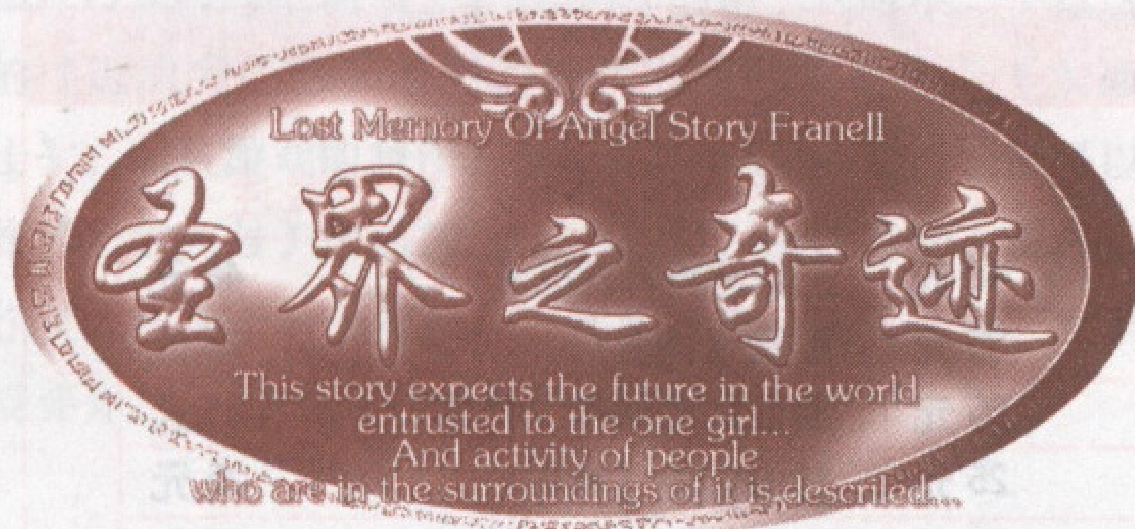
在成功的相继推出《汽车大亨》、《工业大亨》、《交通大亨》之后，由JOWOOD公司制作的HOTEL GIANT（酒店大亨）也和我们广大玩家见面了。《酒店大亨》是让玩家来管理一家酒店，从最初级的小旅馆一直到五星级的高级酒店，并可以按照自己的喜好来建造和安排酒店内的所有设施，创造出有着相对独立风格的成功企业。

玩家在游戏中作为一个服务行业的经营者，必须要面对各种各样来自多个方面的困难和挑战，以达成自己的目标而成为最成功的经营者。游戏提供了细致的管理模式，玩家完全可以从各个角度来观察酒店的运作情况和处理一些意外的突发事件。服务行业最主要的目的就是要服务顾客和满足他们的所有正当需求，相对的就要提供各种服务设施来满足和取悦顾客（顾客是上帝嘛），所以游戏会提供给玩家数百种花样繁多的酒店设施，从最基本的大堂，餐厅，化装室，吧台，休息室，到只有在高级酒店内才会出现的咖啡厅，图书馆，游戏中心，商业中心以及为大型娱乐表演而专门制作的舞台。



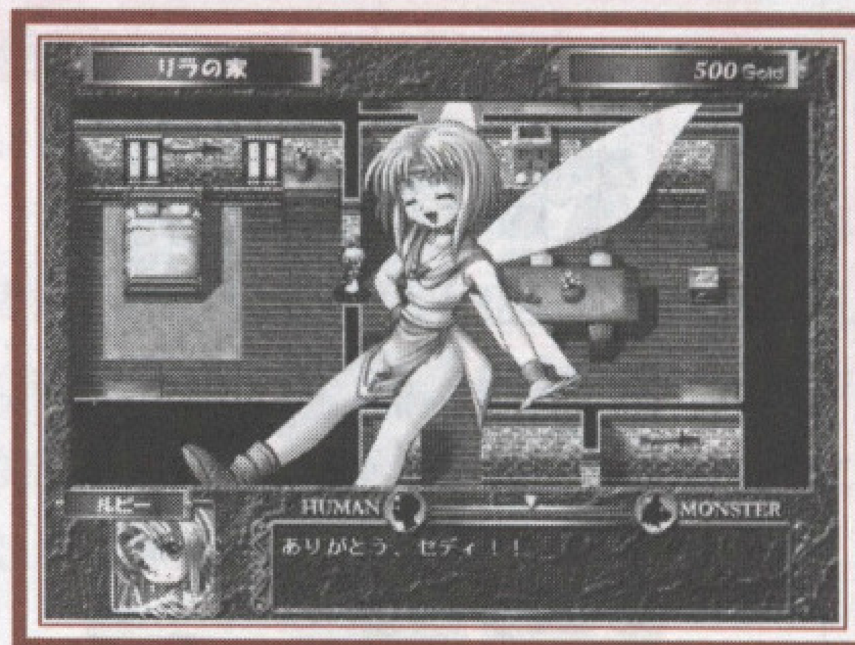
《酒店大亨》不能算是很另类的游戏，但它的创意和操控模式还是比较前卫的。但要说它的优略，还是玩家自己去体会吧。

制作公司：JOWOOD
发行/代理：天谱博硕
产品类型：经营模拟
上市日期：2002年10月
参考价格：50元
咨询电话：010-62969069



《圣界之奇迹》由日本EXE-CREATE公司《飘羽》原班人马制作，故事情节发生在前作的多年之后，既可以视作是前作的续集，也可以看作是一个独立的新故事。故事讲述的是人间的平凡少女在天使与恶魔的争斗中寻找失散的父母父母、以及自己心目中白马王子等等的波澜经历。

天使族与恶魔族，在互相抢夺以神的名义给予人界恩惠和惩罚，伟大的天神看到了这样的情形，于是做了一个决定：切断天使族和恶魔族决定人界命运的权利。恶魔族因为不满天神的决定，于是发动叛乱，并抢走同时掌管了人界“生”、“杀”、“创”命运的神器，而跑到人界来作乱。刚刚继位的年轻国王，决定开始强权统治，立志要恢复人界原有的秩序与安定。为了要消灭人界上的所有魔兽，国王开始号召军队的筹置。在前作《飘羽》中玩家扮演的是一位为失忆天使夺回记忆的人类少年，而在本作中的主人公则是他与天使的女儿——一位活泼好动、个性率直的小姑娘莉拉席林，恶魔庞大的野心能够阻挡她的去路吗？而她与这位意气风发的年轻国王又会不会谱出另一段恋曲呢？



整个游戏的画面看起来相当地清新可爱，而简单的战斗操作方式与轻松诙谐的剧情，同样也使得玩家随时都可以打开游戏点着鼠标爽几下，而不必象玩其他角色扮演游戏那样苦于练级，或是纠缠于头疼的解谜难题。可以说这是一个既适合男孩也适合女孩们玩的游戏。

制作公司：EXE-CREATE
发行/代理：新天地互动多媒体
产品类型：动作角色扮演
上市日期：2002年9月
参考价格：48元/1CD
咨询电话：010-62862035



北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KING-HOPE CO.,LTD

《晶合时代》邮购中心

游戏天地

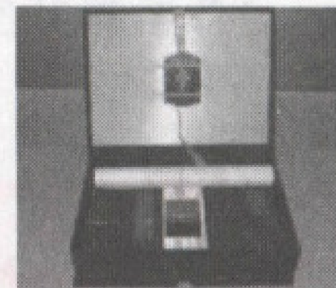
魔域帝国中文版	49
秋之回忆普及版	25
新世纪福音战士	
一凌波育成计划普及版	25
美人鱼的季节	25
夜行侦探：零	25
夜行侦探：迷失者	25
永远的伊苏II普及版	25
鬼屋魔影4普及版	25
圣战群英传II	49
三角洲特种部队4—近战突击队	48
创世纪3中文版	69
霹雳小组3：年度版	68
命运战士II	49
捍卫雄鹰之IL2战机	49
星际原动力	49
驱逐舰指挥官中文版	49
彩虹六号合集（豪华版）	148
风色幻想II	49
盟军行动之抢滩前线	48
圣界之奇迹	48
洛克人典藏六合一	49
英雄传说IV—朱红的泪	48
齐达内足球2002	49
亚特兰蒂斯3	59
科洛斯之暗黑魔影（简装）	9
科洛斯之暗黑魔影（精装）	45
盟军特种兵	39
闪点行动—抵抗力量	49
天使客户端	28
古龙群侠传 online	19
恐惧杀机	49
新绝代双骄III	69
轩辕剑IV：黑色舞兮云飞扬	69
机甲斗神伟一钢铁华尔兹	48

大手手柄

大手2+2	38
大手决战双雄	28
大手小旋风	28
大手黑旋风	45
大手玩霸	75
大手300A	45
大手双打王	65

卡类

联众年卡	120
联众季卡	35
红月一月费卡	28
千年一月费卡	35
网星欢乐卡（450点）	30
网星欢乐卡（777点）	50
决战（400点）	18
决战（800点）	35
战场月费卡	35
精灵（150点）	15
精灵（300点）	30
石器时代年兽卡	100



联众江湖周年大礼包
398元
魔兽争霸3-首发限量版
288元
千年神器大礼包
169
新绝代双骄III豪华版
99
轩辕剑IV豪华版
99
（以上五款软件，邮购每套需加20元回邮费）

索取目录需寄3元邮费。 每次邮购需加5元邮费，北京市内可送货上门（加收速递费）。

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱（100089） 收款人：邮购中心
咨询电话：010-82634092 82634107 E-mail：post@jhpop.com



北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KING-HOPE CO.,LTD

诚征加盟

热烈庆祝晶合新成员加盟

衡阳大众软件
地址：衡阳市电脑城三楼8237号
电话：0734-8238105 13016181418
联系人：李勇

武汉晶合(学明电脑)分店
电话：027-87741541
地址：武汉市电脑大世界5楼

呼市同方电子(超越分店)
电话：0471-2267906
地址：呼和浩特市新城南街禾泰电脑城2楼21号
联系人：陈冬梅

晶合大家庭
您的加盟
我们共同的发展

加盟热线：010-82634096、82634097、82634389、82634089 联系人：耿东红、张磊、韩琳、张宏利、曾超

万众 骏网合力 软件分销组织总经销

万众分销 必属精品

喜讯 购买任意一款万众软件，即成为免费会员，享受万众软件俱乐部会员优惠待遇！
详情请访问：WWW.WZCLUB.COM

Adobe Photoshop Elements ——应用实例



本软件令您可以轻松创建专业质量的数码图像，并应用与出版和Web领域！

- 进入数码摄影
- 在商务领域和家庭中使用您的照片
- 设计独特的Web图像
- 创建眩目的全景图像
- 68例Photoshop典型范例精选

3CD 68元

超级注册表魔法设置

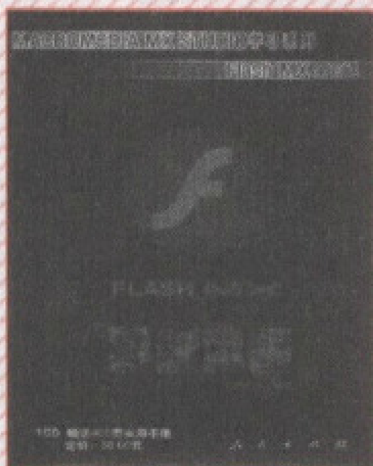


语音讲解，动画演示，修改过程摒弃原理，直接面向实际应用，易于检索，按图索骥解决问题。

- 通过注册表进行系统管理
- 通过注册表进行网络管理
- 通过注册表进行硬件配置
- 注册表的安全管理及防杀病毒
- 通过注册表管理应用软件

1CD 25元

Flash MX 全面通

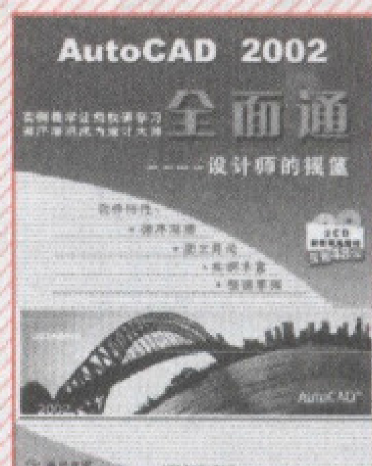


拥有它，您必将成为一个出色的网络建设者！

- 轻松明晰的教学方式
- 丰富的学习内容
- 广泛的适用对象
- 超值的配套文档
- 实现理想的捷径

1CD 38元

AutoCAD 2002 全面通

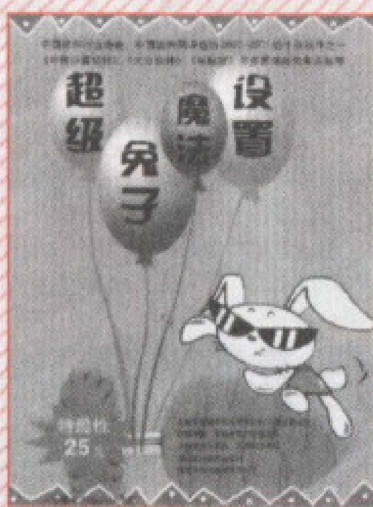


- 通俗易懂、快速入门
- 实例丰富、内容翔实
- 独特教学、方法得当
- 图文并茂、活泼有趣

众多CAD设计大师的心血与多媒体技术的完美结合，为CAD学习者的进一步提高助一臂之力！

2CD 48元

超级兔子魔法设置



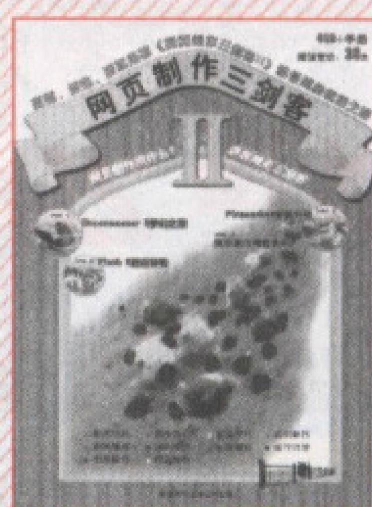
不断创新的超级兔子给你带来源源不断的实用新功能

整合超级IE保护器，全面修复并保护被恶意网站修改的各项IE设置，还可以屏蔽网站弹出的广告窗口。20大类若干功能，覆盖Windows系统的方方面面，令你随心所欲。

- 超级兔子注册表优化
- 超级兔子终极加速
- 超级兔子修理专家
- 超级兔子IE保护器

1CD 25元

网页制作三剑客II



更新、更全、更实用的《网页制作三剑客 II》圆你网络纵横之梦

- 新增功能
- 完全教程
- 高级技巧
- 实例制作
- 滤镜插件
- 源码放送
- 高级教程
- 佳作欣赏
- 相关软件
- 网页素材

本产品容量为四张光盘与《网页网站设计制作》手册，包含最新的Flash6测试版，Dreamweaver5前瞻，Fireworks 4的最新升级，齐全的滤镜、插件，系统全面的教程与技巧，由浅入深的实例制作等等……

4CD 38元

诚邀全国软件开发厂商、软件开发小组加盟　　诚征全国各地经销商、代理商



特约邮购
万众软件俱乐部

电　　话：010-62510109
汇款地址：北京双榆树101号信箱
网　　址：www.wzclub.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335
联系人：罗雪松
邮　　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39
（邮购免邮资）

JoyCard
一卡通用 欢乐全球

网络游戏



魔力宝贝2.0
勇者无敌包
全新上市!

VER:2.0

魔力宝贝

传说中的勇者

ENIX CORPORATION 出品

网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司总代理

北京晶合时代软件技术有限公司
晶合软件销售连锁组织 总经销

"魔力发财包"及"网星欢乐卡"在各地软件零售店及网吧有售　网星游戏乐园网址：http://www.joypark.com.cn/

魔力宝贝官方指南：http://www.crossgate.com.cn/　客户服务电话：(010)82685111

地址：北京海淀区小南庄怡秀园一号三层（100089）
电话：010-82634096　82634097　82634876

魔域龙影
www.DRAGONRAJA.com.cn

踏上魔龙的领域
挑战未知的命运

七周之战后，
神龙王藏身于阴暗的魔域，
受龙族精神鼓舞的勇士们，
只有你才能挽救这场圣战！

全新迷宫任务，等你来挑战

不是练功场地，而是真正的使命！
三层结构设计，超级迂回的迷幻之路
隐藏在四周的超强怪物……
龙王藏身的深邃迷宫正等待勇者的来临

顶级魔兽现身，测试你的功力

地狱女妖、火焰魔神、死神领主、至尊吸血鬼、巫妖、龟龙、红龙、幼龙等迷宫怪物倾巢而出；只有真正的骑士才能展开这场圣战。

全新战斗技能，突破战斗极限

面向非法术职业全新设计战斗技能系统
战士、弓箭手、盗贼有机会施展一击毙命的绝技与法师、祭祀相抗衡
独创时间、空间人类三大技能系统，六大属性三十种技能相生相克。





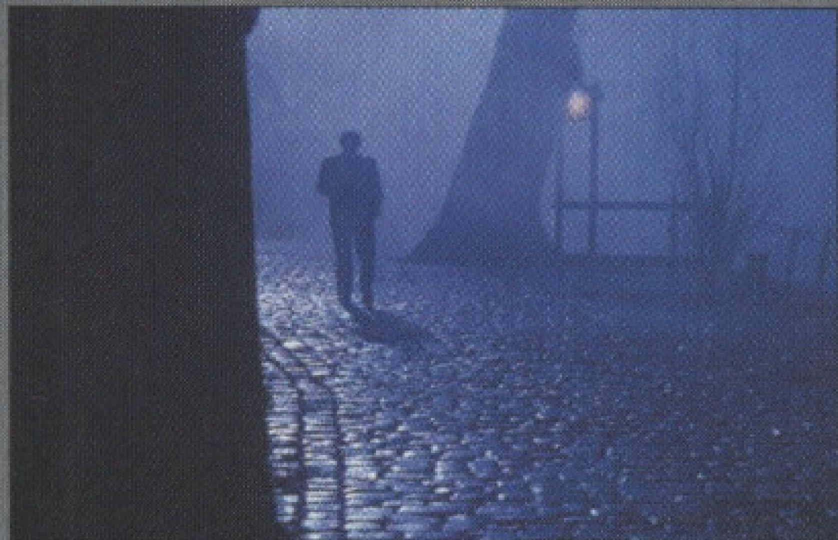

龍族
魔域龙影
V1.0
www.DRAGONRAJA.com.cn
九月全新上市！
第三波软件
Sofnet
宏碁戏谷

无法完成的比赛 Game Impossible

——职业电子竞技中的忧思

■本刊实习记者 冰雪之狐





镜头： 空旷的街道，伊森·亨特在迅速地奔跑着。尽管没有人追赶他，但他感觉自己已落入陷阱中。当他跑到约定的桥上，正准备与事先等候在那里的最后一个同伴逃遁时，却发现同伴已中弹不支了……亨特一面逃遁，一面苦苦地思索：到底是谁？让这次绝密的任务变成了一个‘无法完成的任务’？

以上是美国电影《谍中谍》（又名《无法完成的任务》：Mission Impossible）中的情节，相信所有的观众看到这里时都想知道，是谁让这些无所不能的特工损兵折将、铩羽而归的？当然大家都能猜到，是内奸。

电子竞技是近年来随着电子游戏的发展而产生的一门新竞技运动，由于它将竞技性、娱乐性、观赏性和职业性比较好地联系在一起，因而成了广大青少年喜爱并且向往从事的一项职业。的确，当游戏爱好者们看到Grrrr、SlayerS_’BoxeR’、Rocketboy在游戏中出神入化的表演时，谁都会深深地折服，更不用说看到丹尼斯·冯在Quake大赛上赢取的法拉利跑车了。大部分电子游戏迷认为，对电子竞技高手来说，除了更高强的对手，没有什么能阻止他们在比赛场上的胜利。随着又一届世界电子游戏竞技大赛（WCG）的临近，望着预选赛中优胜者高昂的头，众多玩家对电子竞技的憧憬更上了一个新台阶。

那么，事实果真都如此美好么？深邃阴暗的街道上，跑动的除了血红色法拉利之外，还有什么身影呢？

一、局面失控

镜头： “意外情况，放弃任务（Accident occur,abort mission！）”。亨特发现执行任务的队友一一遇伏身亡，连忙向剩余的队友发出警报。可惜放弃任务的指令已来得太晚，任务不但无法完成，连人员都无法全身而退了。

暑期，游戏的热度和气温一同升高。而各种由游戏厂商赞助的电子竞技大赛也纷纷出炉。在当前社会舆论对电子竞技褒贬不一的局面下，这种由厂商赞助的比赛模式，的确是目前中国电子竞技运动比较具备可行性的发展途径。如

果这项运动能在平和的氛围中顺利地发展下去，那么这种发展模式也无可非议。毕竟在缺少广泛支持和认同的情况下，只要有利于这项新兴运动的发展，就不必太在意形式。但随着一次次纠纷连续爆发，这种原本是厂商、媒体、玩家各得其所的形式，已显现出了越来越多的问题。

在一次全国性反恐精英游戏联赛上，全国各地喜爱《反恐精英》、热爱电子竞技的游戏爱好者们，怀着对胜利的憧憬和渴望，投入了各个地区的预选赛。但是，比赛中发生了一件所有人都不愿意看到的事情，尽管有关方面竭力消除其影响，但愤愤不平的读者还是将信息传到了编辑部。几经周折后，记者了解到了事情的详细经过。

事情的当事人是陕西的战队，队长ZAK曾经是EVIL陕西分队的队长。现在和一些志同道合的朋友建立了Express战队，其中成员北京2人，湛江3人，陕西1人。谁也没想到，战队不统一的人员构成，竟成为他们后来遭受到不公正待遇的理由。

作为近期中国内地较大规模的联赛，所有的CS迷都不想错过机会。ZAK率领众人从咸阳到西安报名，组委会方面很友好地接待他们。当时对于外地玩家是否可在别的地区报名进行了明确的询问，回答是“可以”。之后组办方面还多次打电话，对版本的改变，抽签的时间给予通知，一切都没有什么异样。

比赛地点在西安西北大学附近的一家网吧，于7月27号早上10点开始比赛。Express所在的组里有另外4支队伍：V、E-CITY（承办网吧的战队）、ZHSH、X。三场比赛Express都以大比分战胜对手，其中在和网吧所属战队E-CITY较量时，仅仅让对手赢了一场。进入下一轮八强的比赛已是板上钉钉的事情。

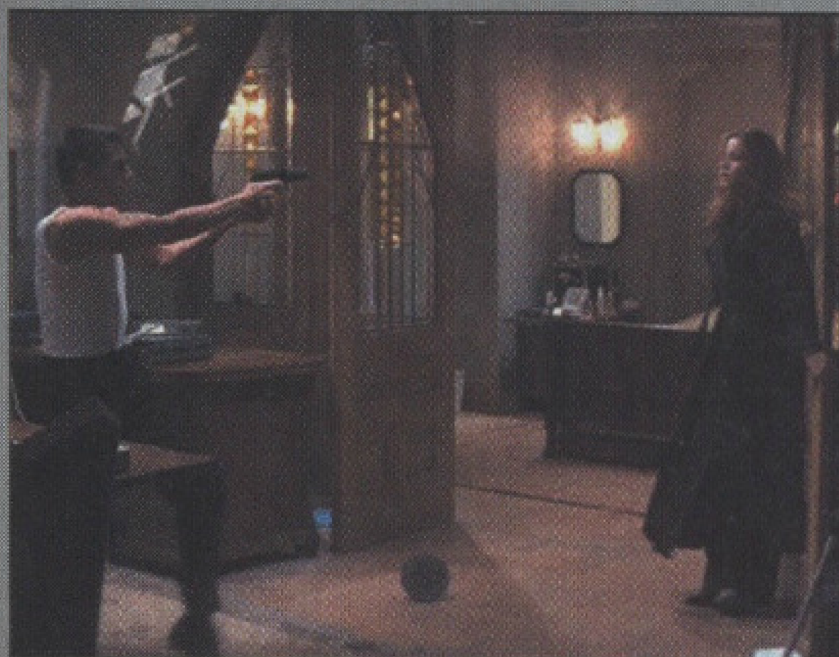
第二天签到时，意外的情况出现了。比赛组委会以战队中有外地队员为由，让另外7支进入8强的队伍的队长针对该战队是否继续比赛进行投票，结果除了DREAM和CAIT以外全部投了反对票。尽管Express战队表示抗议，主办方为难地回答说，这是网吧方面的主张，而赞助商和网吧有利益关系。网吧老板的蛮横态度不可逆转，就是要求终止Express的比赛资格。即使“西安随便找几个人去上海参加决赛，第一轮被淘汰，也不会让这个名额被占用”。Express被迫出局。



刚知道这个消息，记者简直以为自己听错了，虽然听说电子竞技比赛中也经常有作弊的事件发生，但这么坦白的还真是少见。事情发展到这里，比赛已由单纯的电子竞技变成了一场闹剧，而队长ZAK随后说出的话，则更让人目瞪口呆。

“几分钟后，比赛裁判，西安电子竞技联盟的裁判组10人来到了我们面前，说只要不给我们公平比赛的权利，他们将不再继续裁决下面的比赛，并且将10个裁判证扔到了桌子上。这时承办西安选拔赛的负责人和赞助商方面的负责人来到我们旁边，劝说让我们自己弃权。我们说只是想公平地把剩下的比赛打完，不管什么成绩。一个负责人见状把我们的队员PIMP拉到旁边小声对他说：**我给你们钱，你们走好不好？**”

没有正直的选手会接受这种条件，Express愤怒地退出了比赛，而比赛的裁判组也拒绝继续执行工作。网吧私自更换了裁判，将比赛进行到底。



电子竞技比赛中出现类似的纠纷已不是第一次。除了上述典型事例之外，在上一届的WCG地区预选赛中，湖南赛区也曾出现过纠纷。每一轮比赛之后，不是像一般淘汰赛那样事先确定对阵，而是要重新抽签，而众多强手的过早相遇，使得许多选手认为抽签有问题而一怒退出比赛。当时的湖南赛区负责人，一位国内著名的电子竞技项目组织者也背了不少骂名。如果说这种赛制上的瑕疵还属于没有经验的话，那么后来比赛时的小摩擦小动作，则几乎让所有的人，包括选手和组织者，都“感到恶心，而且无奈（选手原话）”。

即使在电子竞技运动十分发达的韩国，据台湾省杂志《电脑玩家》（PC Game）2002年1月号报道，第一届WCG大赛的AOE个人组冠军，台湾地区选手曾政承在韩国的比赛中也遇到了不公正待遇（原文是《韩国WCG大赛特别报道》的第三部分）。



“比赛中，虽然不慎败给了美国选手，但曾政承仍凭着自己的实力，大败世界排名第一的韩国选手李载伯，与李载伯分列为分组的第一、二名，晋级前16强。但此时李载伯却提出抗议，表示与曾政承对战时，有人在背后指导，应视同作弊行为，取消比赛资格。我方领队申诉表示，的确有人围观，但并没有任何交谈和动作。再者，比赛时选手们专注于游戏当中，两边又是相背而坐，李载伯又如何能看到背后指导的情形呢？李载伯见状转而提出再赛的要求，并表示两人皆为四胜一败，应再赛一场分出分组一、二名。由于这关系到随后的对阵安排，而大会规则对此并未详尽说明，李载伯在一边大放厥词，其气焰极为嚣张。争论一小时后，主办单位以强硬态度表示，必须加赛一场，若我方选手不从，则视为淘汰。曾政承在强大的压力下再度上场，将对方再次以大比分

击败，大快人心。风波平息之后，陈明助与朱家鸿表示，根据过去比赛的经验，韩国人经常不服输，偏袒自己的选手，这次的WCG更夸张。李载伯虽然世界排名第一，但在韩国的选拔赛中已被淘汰，韩国硬是把李载伯加进来，让韩国在AOC项目的选手比别国的多出一名，力图保证好成绩。"

此外，据记者从国外的网站上搜集到的资料记载，当时在FIFA项目的比赛中，也出现了意大利选手和韩国选手的严重纠纷，最后的结果是双方并列冠军。但韩国人的行为却已让所有的参赛队伍愤愤不已。

中国有句老话说："林子大了什么鸟都有"。比赛规模比较大，出现些差错也是有情可原。但从收集到的各类情报细节来看，无论中国外国、过去现在，局面的混乱已远远超出了正常的差错范围。那么，面对混乱，每个人都想知道：应该公正快乐的比赛变成了无耻闹剧的表演，这是为什么呢?

二、永远的利益与永远的朋友

镜头：亨特逃回驻地，开始怀疑队友中有内奸，但四处调查，却发现所有参加行动的队友都已遇难。根据常识，内奸总是能设法保全自己的。所有的怀疑目光都集中到了亨特——这个即得利益者的身上。

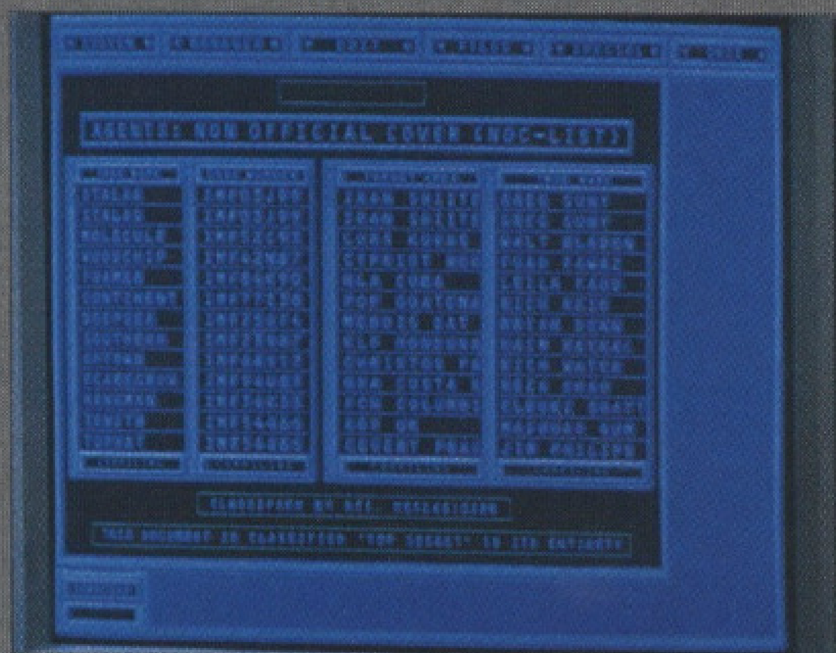


还是西安的典型事例。为了找出事情的真相，记者开始进一步调查。但除了在西安的古城热线网站上有一条相关的新闻之外，其余的努力都没有结果。在各处神秘闪现的消息如流星一般来去匆匆，每次当记者得到消息前去访问，都是帖子已被删除的通告。这令记者非常困惑。唯一的收获是知道比赛中坚持正义的裁判是来自陕西电子竞技联盟。于是记者与该联盟取得了联系，终于采访到了此次大赛的裁判长，联盟策划部负责人王钊。他的话拨开了所有人眼前的迷雾。

记者：您好，感谢您接受我们的采访，您能从裁判的角度说说事情的经过么?(以下简称记，其余类同。)

王钊：可以，事情的经过大概如此。

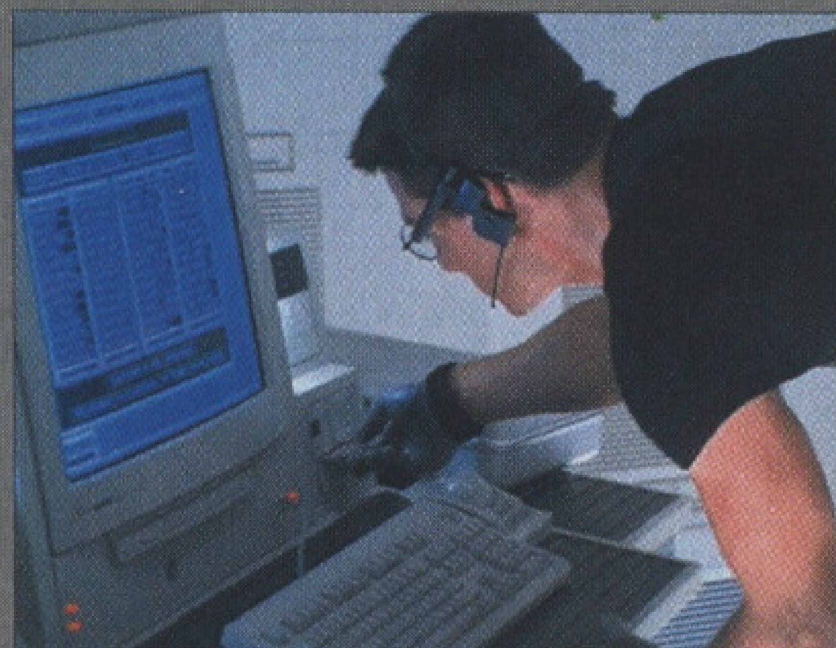
在比赛前，承办比赛的网吧就与主办方极不配合，不但不想出任何投资，而且动辄拿网吧还欠主办方的赞助商好几十万货款为要挟，这也是网吧在后来坚持蛮横不讲理时的王牌。参赛选手们在试机时注意到，比赛区用的竟然都是集成显卡。不过，裁判后来又注意到另一件很重要的事情，那就是试机时还是256兆DDR内存的比赛机，却在比赛时变成了128兆内存。这种行为实际上已失去了承办比赛的资格。



在Express战队大比分战胜了网吧的主队之后，网吧老板张××恼羞成怒，非要主办方的代表将其驱逐，理由是该队伍外地人太多。当时比赛还没有结束，只有少数负责人知道此事，但裁判从那时起便坚持原则，不同意这个无理要求，主办方的代表也是一样坚决的态度，因此，事情被拖到了第二天。

第二天，事情到了白热化的程度，因为从后面的行为判断，张老板非常希望他的战队赢得冠军，代表西安出线。因此除掉这支只让他们赢了一局的队伍，是不可避免的，主办方负责人据理力争，坚持不让步。最终，张老板拿出了自己的王牌，蛮横地说：要么开了那支队，要么比赛就此终止。并自行派人公开了这个决定。

在为此事特意赶来的陕西电子竞技联盟主席和主办方两家老总与其交涉时，网吧方面传来消息，说那支队伍已退出了比赛。裁判们立刻召开了紧急会议，以10:0全票通过罢裁以维护正义，但网吧方面私自更换了裁判，继续进行比赛。主办方迫于无奈，没有再坚持追究。"



记：您认为这个事件中，谁应该负主要责任?

王：仅仅就这个事件，80%的责任来自于承办网吧，他们是事件的主要发动者，不择手段地达到了目的；20%的责任来自于承办方，他们的责任在于没有坚持到底，最后默许了对方的无理行为。尽管是迫于无奈，但还是有责任的。

记：网吧方为什么能占据这么大的主动呢?

王：首先，网吧方欠赞助商很大一笔货款，动辄以不付款要挟；其次，网吧老板在当地比较有势力，所以有恃无恐，不计后果；第三，比赛的管理结构设计有缺陷，权利和责任划分不清楚，主办方缺乏有力的制约手段；最后，如果比赛因意外停办，损失最大的是主办方，网吧的损失不大。

记：那么为什么随后相关的消息没有出现在众多的媒体上？

王：这是主办方和网吧共同努力的结果。主办方不想让这件事情影响整个比赛，反正木已成舟，不如干脆封锁住所有消息；而网吧乐于息事宁人。不过西安电信顶住了压力，没有像其它媒体一样封锁消息。

记：裁判在这个事件中的角色如何？

王：裁判是规则的维护者，因此自始至终都坚持战队的应有权利。提供裁判的陕西电子竞技联盟是独立的第三方组织，与各方面都没有利益关系，所以能做到始终如一的公正。

记：您能再说明白一些么？

王：这与宏观的发展环境有关，但这次采访我只就此事件发表言论，其它的我不想多说。

从这个典型事例的采访中，可看清楚事件的来龙去脉。这个事件中共有四方：主办方和赞助商、网吧方、战队方、裁判方。除了裁判方没有利益纠葛在内，其余各方是因为各自利益的原因而产生冲突。最终，网吧方的利益得到了满足（但其战队技不如人还是没有出线），毫无背景的战队方利益被牺牲，而另外两方则由于缺乏有效的制约手段和决心，都付出了一定的代价。

在对另一名WCG参赛选手的采访中，他告诉记者，现在由于没有统一的组织和赛制，仅仅统一的是对胜负的判定，因此在各类商业性比赛中，出现各种各样的场外因素是常有的事情。比如说，在福州的一次比赛中，就有网吧老板规定不许自带鼠标键盘，必须用网吧统一配发的装备“以示公平”，但大部分的参赛队伍，除了网吧的主队，都深受鼠标键盘不趁手之苦，有选手打开鼠标从里面刮下了一层厚厚的胶泥……这样的比赛最终成为一场闹剧是必然的事情。事情从开始时的皆大欢喜，走向了沸沸扬扬。而这也是几乎所有比赛纠纷的大致成因和结果。“**太多了，我都不想说了。**”他最后在QQ上留下的是这样的话。

完成了采访，已是深夜了。窗外暗红的天空，看不到一颗星星。大学时老师告诉我说，这是北京的地表光干扰太强的缘故。而干扰现在的比赛的“地表光”，则是各方面纠缠不清的利益。记得丘吉尔说过：没有永远的朋友，只有永远的利益。在缺乏规则的情况下，利益是按照当事者的实力来分配的，所以，作为弱势一方的战队，就成了牺牲品。这个结果让人想起了二战前的英国、德国和倒霉的苏台德地区，以及后来进一步被牺牲的捷克斯洛伐克。不过，结果是最终所有的国家都成了战争的牺牲品，没有胜利者。不知道电子竞技的将来会不会也是如此。

只是，原本应该规范利益分配的规则到哪里去了呢？

三、天堂里的另一天



镜头： 亨特为了查明事情真相，使尽浑身解数。从大楼顶端通气孔潜入高度戒备的实验室，窃取资料。结果发现，自己也负有不可推卸的责任。

在裁判的帮助下，记者终于联系上了Express战队的全部6名成员。这是一个年轻的战队，最大的也不过23岁，最小的18岁，其中的FULL在第一届WCG比赛上获得Quake Ⅲ 的第二名。人说“树大招风”，难怪他们会招致这样的待遇。

与一般的采访对象相比较，队员们说话的速度都比较快，并表现出极强的思维跳跃性。据说





这是人非常聪明的表现。但他们的精神不容易集中，回答问题经常游移不定，答非所问。记者费了不少力气才将采访按照意图完成。令人奇怪的是，当记者表明要报道此事，替他们寻个公道时，他们却没有表现出预想中的激动和热情。百般追问下，他们才表示，事情既然已发生，追究太多也没有什么用。虽然当时气愤，但想想对方能影响众多媒体，投诉无门，不会有权威机构来管，也就失去了追究的动力和勇气。

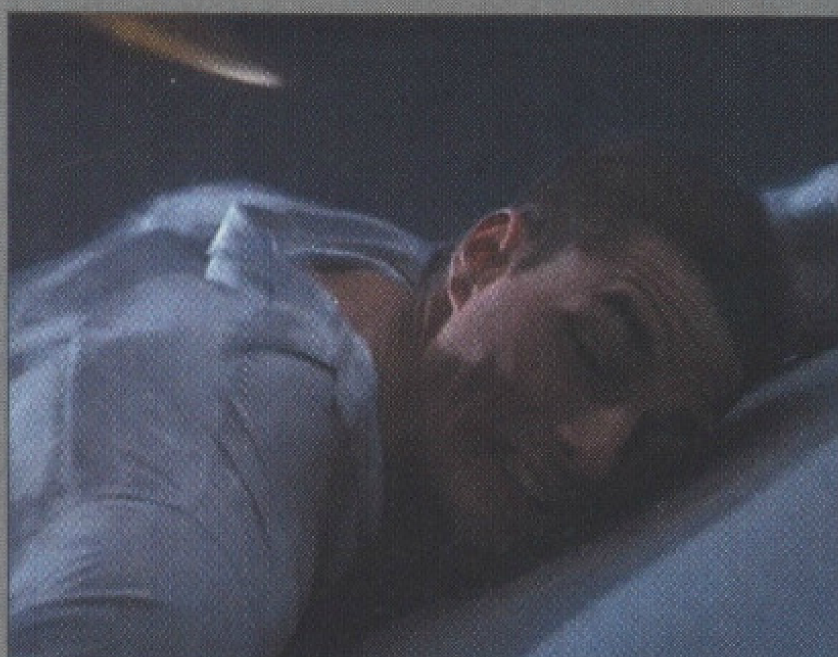
不过，采访中记者发现了这样一个现象：这个年轻的团体，因为参与电子竞技的缘故，所有成员全部有休学或退学的经历，目前也没有正当工作，处于半职业竞技状态。他们每天的生活是从晚上8点到早上5点进行训练或者比赛，白天睡觉。过着黑白颠倒的日子。没有必要的身体保健防护，平时也没有其他的娱乐，生活的中心就是游戏。当记者问及原因时，得到的回答如出一辙："太喜欢了，最后什么也不顾了，就离开了学校，不顾家人的反对，走上了这条道路"。

在记者后来所采访的其它职业战队中，这样的情况非常普遍。对于他们来说，在游戏里的闪转腾挪，在比赛结束时不断变化的战绩数字，就是生活中最有意义的部分，在那里他们感到自己的能力被承认，感觉到自己的强大，所以他们离不开游戏。记者追问他们对未来的打算，大部分人都很坦白地表示，自己没有想过成为职业选手，而现在的参与就是为了眼前的快乐。至于以后的去向，无非是上班或上学，但到底是做什么，从来没有计划，随遇而安。"你能想象，如果足球比赛每次更换一个新球，你的运动生涯就要重新开始么？我无法想象。除了某些天才，没有很多的人能以这种运动为生"。听起来虽然有些幽默，但字里行间透露出的那份随意和茫然，让所有听到的人都有一种渺茫的感觉堆积在胸口。

"让你那样机械地每天沉浸在同一件事情中，反复不停地做。跑位、射击、投弹、跳跃、配合……你能做到么？能坚持多久？"回来的路上记者问自己。实际上我知道我做不到，至少做不久。当娱乐不再是娱乐，而成为一种工作时，里面所蕴涵的乐趣就逐渐消失了。不知道这种行为最终给人带来什么后果。中国的电子竞技运动一直在发展，但也给人一种很苍白的印象。因为它的参与者没有结果，没有人知道自己的未来怎样。只有一点是明确的，你将来以此为生的可能性极小。所有的人都在为了眼前的快乐而临时快乐着，未来不属于谁。所以我们能看到在西安，为了自己出线，网吧老板的无理行为得到了多数战队的支持；在绵阳，一些战队不顾比赛时间的规定毫无理由地迟到并漫骂主办方；甚至，某地在一次有争议的比赛后，比赛的双方将战场搬到了实际生活中，"真人PK"不再是朋友之间的玩笑。即使最终完成比赛，涉及参与的各方人等各取所需，皆大欢喜之后，出现的问题却没有人操心，如果说有的话，也是在想办法把问题尽量捂住，不要产生太多影响。所以，才会在一次混乱的比赛之后，还有第二次混乱的比赛发生。

竞技的目的是为什么？奥林匹克的宪章告诉我们，是为了"更快、更高、更强"，最大地发挥人体的潜力。电子竞技应该也不例外，但现在体现出来的却远远不是这样。尽管采访的战队不多，但整体表现出的那种灰色调却让人无法乐观。电子竞技目前还无法真正体现人的聪明才智，对于举办者来说，只有利润和知名度的变化，而带给参与者的仅仅是发泄和暂时的快乐。至于更多的损害，身体上的或心理上的，还潜伏在黑暗中露着牙齿狞笑，尽管现在还看不出来。

四、生存，或者毁灭



镜头：亨特终于发现事情的真相，在"欧洲之星"高速列车上与敌人展开殊死搏斗。敌人的直升飞机爆炸了，疯狂旋转的翼尖逼近了亨特，逼近了……

职业电子竞技运动缺乏统一而明确的规则，也没有良好的政治和法律生态环境，这是毫无疑问的。虽然没有成文的条例，但对电子游戏一贯批评居多的实际态度，决定了有关部门不可能像接待电子商务那样热情地接待电子竞技，尽管二者都有"电子"字样。当然，不是任何事情都要有官方来露面说句话，如果自己能做好，何必去麻烦官家他老人家呢？美国的E3大展就完全是由民间组织操办的，同样能让世界各地的游戏Fans承认他的权威性。但是，如果我们自己做不好呢？缺乏有效的组织管理，其直接的后果就是这项运动在旺盛的客观需求下，没有按照自己应有的发展规律前进，而是根据各方面的利益需要，在商业化的影响下，逐渐走向扭曲，成为一种撷取利益的工具。而应该出现的





规则，没有出现。目前连续不断出现的问题已完全暴露出了这个弱点。虽然比赛很多，但没有推动电子竞技的进步。曲终人散，奖品发完之后，这次出现的问题，下次依旧出现。至于竞技精神的弘扬，则没有人理会。有的只是想办法封锁消息、息事宁人……

“问题的深层原因与宏观的发展环境有关。”采访中王钊曾对我这样说。作为电子竞技联盟的职业人士，他的判断无疑是有专业水准的。但他的言论仅止于此，不肯多一句评论。我们明白他的苦衷，即使是整个陕西电子竞技联盟，也是这个圈子中的一小部分。打破了这个圈子里太多的禁忌，同样很容易被清扫出局，更何况是个人。

但是，在整理了众多的采访资料后，答案已很明显。现在不是我们是否承认问题的存在与否，而是问题的影响到了什么地步了。如果我们不能正视下面的问题，那么，我们徘徊在游戏与现实的边缘，彷徨于“生存，还是毁灭”的时刻，就很快会到来。

首先，电子竞技缺乏全社会的有效价值认同，这是毫无疑问的。从报纸杂志上铺天盖地的“电子海洛因”和家长的血泪控诉上就可知道这个现实。无法想象，现有的舆论环境下，被称为“电子海洛因”，被认定是沉迷于暴力恐怖感官刺激的行为会被社会接受，更不要说流行起来。其次，没有统一有效的管理手段，在出现纠纷时经常容易出现失控的局面，西安事件就是极好的事例，主办方对当地网吧的强硬态度毫无办法，更不要说什么惩治手段。而在WCG中出现了纠纷，也只能抗议一下了事。处于弱势群体的职业玩家在利益被损害时，除了退出比赛表示抗议外，毫无办法，而这往往是作祟者的目的。第三，由于电子竞技客观的影响与传统认同的事物冲突比较大，为此休学、退学的年轻人数不胜数。从对战队的采访内容我们可看到这一点。失去了学业，对中国的青少年及其家庭来说，就等于失去了前途。此外，这项运动自身的未来尚且模糊不清，不能给从事者任何前途的保证。当一项运动被认为没有前途，并影响了个人正常前途时，出现艰难的处境几乎是必然的。这可以参照当年职业足球的窘境，那时谁会欣赏一个“臭踢球的”呢？

当然，现在中国职业足球的景况已是今非昔比，“送孩子去踢足球”已成为大城市里除了上大学之外又一条出人头地的途径，哪怕将来成为在甲B沉浮的球星，也能让众多家长趋之若鹜。中国足球的水平没有达到世界一流水平，但球员的收入已早早达到了世界一流水平，这是有关业界的公论。职业电子竞技目前还没有这么好的运气，还在惨淡地经营，发达的一天恐怕只有上帝才能看到。不过，中国足球的现状对电子竞技也是一个警示。繁荣的外貌掩盖不住混乱的本色，假球、黑哨、球员斗殴……差不多与电子竞技的现状如出一辙。而有关方面的处理态度也是惊人相似：封锁媒体，能捂就捂，官样文章，息事宁人。最终在2002年的世界杯上，我们的英雄们延续了从前冲出亚洲后，“一场未胜、一分未拿、一球未进”的结果，输了个精光，彻底暴露了苍白的本色。如果一切都没有改变，也许中国职业足球的今天，就是中国职业电子竞技的明天；也许，根本就走不到那一天。

也许，比赛永远无法完成。 P

镜头：疯狂的螺旋桨越来越慢，离亨特也越来越近。终于，锋利的翼尖正好对准亨特的喉咙，停下了。

刺进去了没有？……

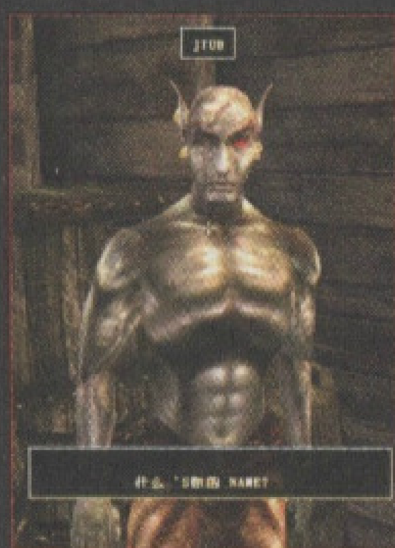
8月14日，报载：全国反恐精英超级联赛在上海圆满落幕。比赛有力地推动了电子竞技在中国的发展，云云。

8月21日，同一家报载：一直以国内最强战队形象活跃于国内电子竞技舞台的-[EVIL]-战队宣布进行解散性重组，仅仅保留两支精英队伍，暂时维持发展……

到底刺进去了没有？？

游戏新闻眼 ■本刊实习记者 古留根尾·我我神

实话实说：汉化还是没汉化，这已经不是问题了



就像玩家看到的那样，在此之前进行大张旗鼓宣传的《上古卷轴——晨风》顶多只能算是半成品。在游戏中出现了许多看上去难以原谅的错误，中英文词汇杂糅在一起，叫人无法接受。其中“What's your name”被译作“什么's你的name”已经成了贻笑众人的笑话。某些对话里尚未翻译的部分远远比已经翻译好的部分多，更不用说语句通顺、原意完整等问题了。对此，许多人迁怒于该游戏在国内的代理公司天人互动，在表示难以置信的同时诧异天人互动公司如何会犯下如此低级的错误来。

为此，本刊记者对天人互动进行了专门访问。据该公司市场部负责人“方杖”苏飞的解释说，“晨风”在汉化角度上来说是个很有难度的产品。技术上应该由原公司提供源代码或文档资料，经过代理公司的翻译之后交给原公司，并将译好的文档加到游戏中去完成汉化。然而由于原公司临时有变故，因此天人互动不得不自己进行文本替换。另外，游戏的汉化文字量大约在120万字，而汉化和程序人员却只有一个，整个4月到7月的这段时间内，完成的汉化大约只有80万字。最重要的是，在工作接近完成的最后，负责该项目的主要技术人员突然离开，导致整个工作环节的瘫痪。而就公司在此之前一直进行的宣传上，均声明游戏将会推出原厂汉化的简体中文版，于是骑虎难下的公司在当时不得不将产品草草上市，从而造成市面上出现的《上古卷轴——晨风》汉化简单、翻译粗糙等问题。



对这一事件，天人互动方面表示完全承认所犯下的错误，并对此表示抱歉。此外，公司方面认为目前所能做的只是尽力补救，做过多的解释于事无补。由于造成结果的原因诸多，也许多余的解释会带来更多的误会，同时天人认为，与其将精力花在琢磨不知道如何让玩家满意的解释上，不如迅速尽一切力量进行弥补。目前1.0版补丁已经在网上推出，该补丁修改了游戏中的部分文字匹配错误，改善了游戏出现中英文错乱的问题，修正了Win2000/XP下修改分辨率的问题及修正了游戏无法使用设置界面的问题。

下载地址为http://www.biggamer.com/game/download.asp?id=2000101。

■本刊记者对西山居进行专访

8月20日，本刊记者远赴珠海对金山公司西山居游戏工作室进行了专访。对西山居正在开发的产品《天王》、《剑侠情缘3》、《剑侠情缘Online》进行了深入的了解。《剑侠情缘3》、《剑侠情缘Online》使用西山居完全独立开发的新引擎进行制作，加入3D技术和动态光影效果，开发小组还专门为《剑侠情缘》系列游戏制作了类似《星际争霸》的地图编辑器。《剑侠情缘3》、《剑侠情缘Online》的背景时间设定在《剑侠情缘》和《剑侠情缘2》之间，讲述了发生在独孤剑弟子身上的一段感人故事。这两款游戏完成度达到70%，有望在年底上市。《天王》是国内第一款3D第三人称动作游戏，采用曾开发过《无人永生》（No One Lives Forever）、《升刚》（Shogo）、《血祭Ⅱ》（Blood 2）的Lithtech引擎，也是目前国内开发者所使用过最先进的引擎。《天王》将导入RPG要素，采取类似技能点数的“真魂值”系统，让玩家能培养出符合自己风格的角色。同时游戏的战斗系统吸收格斗游戏的特色，玩家可通过按键的组合创造自己的连续技，体会格斗时的爽快感。《天王》将在12月中旬上市。本刊将在随后的几期中对《天王》做更全面详细的报道。



记者与“天王”组开发人员座谈。



“剑侠”组开发人员在“剑侠情缘Online激情100天”的巨大横幅下忙碌而有序地工作。



数码GAME

150： 最近，加利佛尼亚的聚焦公司宣布推出一款新的芯片，可以替换XBOX原先的图形芯片而使主机价格便宜150美元。这是微软近期对XBOX采取一系列削价措施的其中之一。

0.20到0.22： 3DO公司股东发表的预计报表声称，公司普通股不得不以1:8并股，以免股价持续低于纳斯达克所要求的1美元/股基准。目前公司开盘价为0.20美元，收盘价为0.22美元

250： 对一个想成为伞兵的青年来说，他必须学会如何从250英尺高的自由落体塔上一跃而下；而对于《美国陆军》的玩家来说，这只不过是新任务中微不足道的一环而已。眼下新闻媒体对该游戏宣传时常进行这样的比较。

■轻骑兵与怡采科技联手《战争指挥官》

推出即时战略游戏《突袭》的CDV公司发行的《战争指挥官》（Warcommander）目前由怡采科技代理发售。游戏故事的背景则是设定在第二次世界大战时的欧洲战场，1944年6月6日盟军在诺曼底登陆，对德国进行直接反攻。玩家更可带领多达50名士

兵进行作战，分为11种不同的兵种/单位。游戏提供两场主线战役，玩家以美军的身份来进行，共有30道关卡及特殊任务可让你挑战。《战争指挥官》的武器样式及音效由开发小组通过研究历史数据后制作，其音效几乎再现了历史上各种武器、战车的原声，因此，怡采科技同音响制造厂商轻骑兵进行了合作。《战争指挥官》定于本月上市，怡采科技在上市前后陆续举办了各种活动，轻骑兵提供最新的两款产品B6650和B1EX作为活动奖品。详细情况敬请留意怡采近期活动。

■国内首款全3D网络游戏《科洛斯》正式收费





由国研科技推出的国内首款全3D网络游戏《科洛斯之暗黑魔影》（Cronous）近日正式收费。《科洛斯》是英文名字Cronous的音译，含有英文单词“时间”和“我们”的意义在里面，意味着科洛斯是一个与我们平行的世界。游戏支持画面360度旋转和3D音效、具有自由的放大/缩小功能，同时还引入“城经营体系”，可以通过建立师徒关系及制造“攻城武器”来组成强调战略性的“攻城战体系”等系统。尽管目前游戏已进入正式收费阶段，但每个新注册用户仍可先行免费试玩7天。

■寰宇之星与新瑞狮携手推出《西藏镇魔曲》



近日，由厦门新瑞狮多媒体有限公司开发、北京寰宇之星软件有限公司代理发行的角色扮演游戏《西藏镇魔曲》于全国上市。《西藏镇魔曲》是一套以古老神秘的西域传说为背景的角色扮演游戏，经由玩家所扮演的角色深掘自己内心对情感、善恶、生死、勇气的真正答案。据悉，此次上市的《西藏镇魔曲》为2CD，市场零售价49元，同时，寰宇之星还会在100套正版《西藏镇魔曲》游戏中随机附赠曾经由专人在青藏高原开光的护身符。



第9艺术

“游戏只不过是点缀而已，能拥有它很好，但卖掉它你也不会失去什么。”

——维望迪现任首席执行官让·雷恩·富尔图，该公司最近甩卖娱乐事业部以补贴欠下的高额巨债

“我们发现人们耗费在游戏上的时间极其惊人，而其音乐带来的利润则以成亿计。”

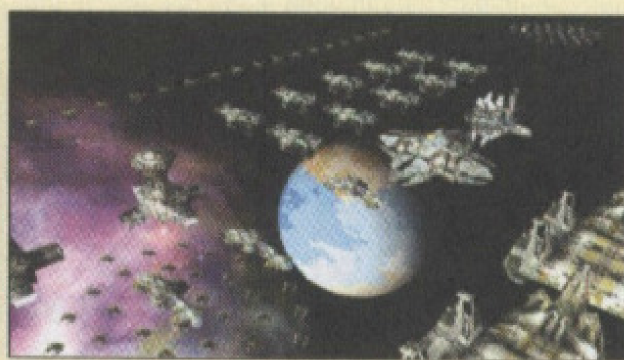
——电子艺界市场部副总裁杰夫·卡普就电子艺界进军音乐圈说

“我们组建该委员会的目的就是让AI设计者门放下低端程序的挑子，而专心致力于高水平的AI创新。”

——AI界面标准化委员会主席亚历山大·纳耶克

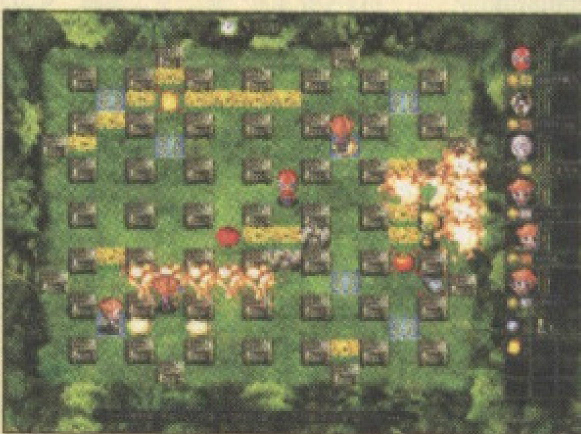
■决战星云 50万超级大奖





由广州电信和厂商共同举办的超级大玩家活动，包括《星云战记》和《天使》等游戏，以50万巨奖吸引用户，历时4个月。目前，《星云战记》的地区比赛已经在上海、四川等地展开。地区预赛的获胜者可以获得品牌电脑、PDA、免费ADSL半年帐号和游戏等奖品，而总决赛则设立等离子电视机作为冠军奖品。奖品总额高达50万元。比赛报名时间到11月止，玩家可以到世纪前线网站（http://www.gz.supergnet.com）上注册报名。

■休闲类炸弹人网络游戏



本月，幻天互动娱乐推出休闲炸弹人网络游戏《嘭嘭帮》，并组织一系列宣传活动。凡在9月份下载注册《嘭嘭帮》的用户都有一次抽奖机会，一等奖将获得奖金2000元；20名二等奖获得奖金100元；三等奖200名，可以获取精美礼品一份。详细情况请见官方网站www.bangbangbang.com.cn。

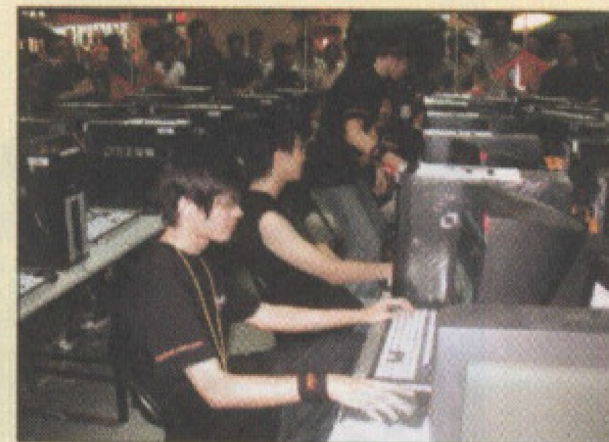
■《大富翁6》互联网对战功能正式开放





根据服务器的数据统计，在免费测试期间，已经有近万名正版《大富翁6》用户通过互联网参加网上对战。目前，游戏的对战功能已经正式开放，有兴趣进行互联网对战的《大富翁6》简体中文正式版用户可到http://www.unistar.net.cn/rich6/下载一个升级程序，在通过CD-Key验证后（有效CD-Key可在《大富翁6》的正版说明书中找到，每个CD-Key限一人使用），就可联网进行《大富翁6》对战。游戏首批将开放北京、杭州两组服务器，正式启动后所有《大富翁6》简体中文版的用户均有3个月的免费享受期。

■Xabre“挑战视觉极限”游戏大赛北京落幕



日前，历时一个多月，席卷广州、上海、北京三地，由矽统科技、方正电脑主办天人互动合办的Xabre“挑战视觉极限”游戏大赛，在北京终于落下了帷幕，比赛吸引了来自全国的128支战队激烈争夺。最终广州的SY战队获得了冠军。

晶合时评

价格说明一切…… It's all about money

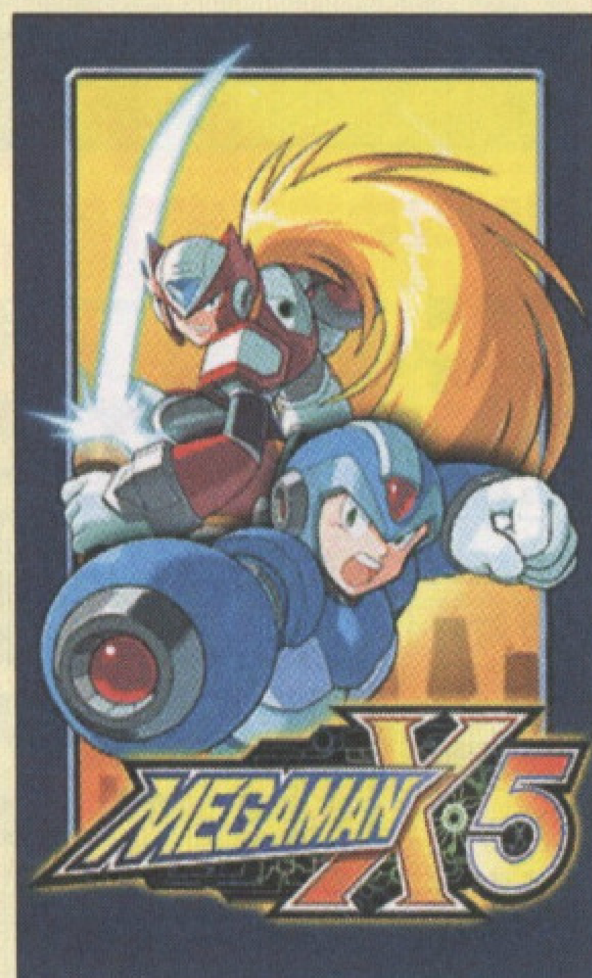


■本刊实习记者 古留根尾·我我神

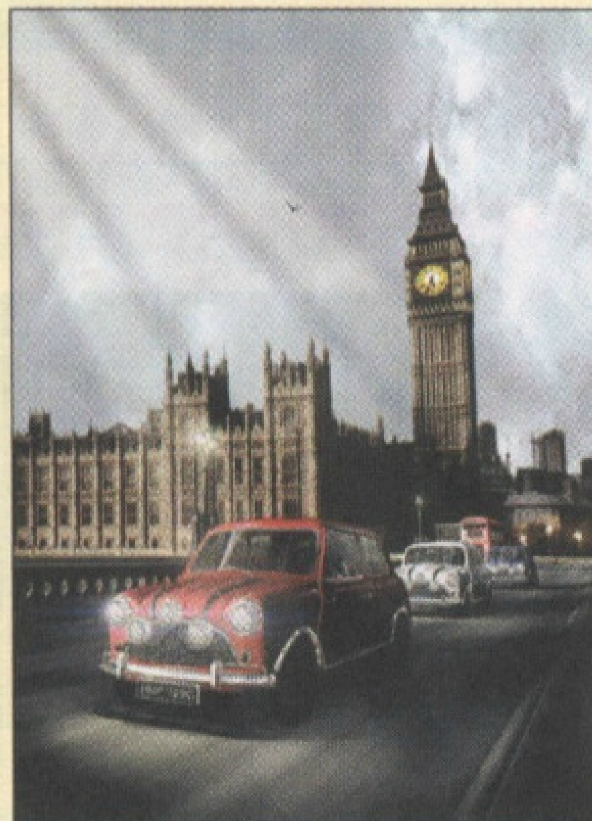


很奇怪，新一波的产品发布低潮没有在圣诞节结束之后到来，没有在春秋季开发商忙得焦头烂额急于赶工时到来，反而悄无声息地降临到原本火爆的暑假期间。因此对大多数玩家来说，这个暑假将会在没完没了的期盼和等待中度过。但至少，他们不用没命地整天对着显示器疯狂地敲击键盘和鼠标，并因此放弃正常的社交和户外生活，这未尝不是一件好事。

举个例子来说，假如《冰风谷Ⅱ》没有这样那样的问题：稀有物品的名称后多出诸如“+”和“#”这样的符号，怪物召唤术召唤出的怪物种类还没有固定，而是迫不及待地在暑期结束之前推向零售市场，那么，人们就会以单调的姿势凝固在电脑前，拿着第三波发行的规则书，有模有样地背诵第三版龙与地下城规则法术。尽管目前游戏的进度已经到了压盘阶段，然而拥趸们还是显得异常急切，好像第三版规则在三维引擎上的第一次尝试——《无冬之夜》并没有叫他们过足瘾似的。



倒不是说，北美市场真的就因为财经丑闻的问题而变得像入秋的街道一样萧瑟。虽然零零散散的厂商也不像大家认为的那样疲软，仍然在努力争取赶上回款期，可是这一阶段绝大多数作品都属于19.99美元价位档的低廉作品。《模拟人生——脸形工厂》（The Sims: Face Factory）搭着《模拟人生》系列在欧美风靡的便车，一门心思在变脸上搞花样。你首先得选择一张正面免冠照，然后是一张侧面照，当然扫描的还是数码的都没关系，再挑选一具合适的躯体，然后你就可以在游戏里瞧见一个长着真人脸蛋的多边形怪物。这种怪异的感觉以前我们只是在前卫导演的影片或MTV中才能体会到，但现在……我说不准是不是真的会有人热衷于这样一个本质上是图像处理软件的功能扩展包。《意式罪行》（Italian Job）早在1969年就受到狂放的英国影迷膜拜，这部描述了刚出狱不久却死不悔改的偷车贼查理·克罗克妄图从都灵警察和黑手党的眼皮底下盗走400万美元的影片，之所以会被无孔不入的游戏开发商看中改编成游戏，无非是因为它在模式上同大受欢迎的《侠盗猎车》有着惊人的相似之处。同样是黑暗的正义，同样是用铁条和撬棍拨开车锁的行当，同样是将驾驶和动作融为一体的犯罪游戏。唯一不同的是，《意式罪行》比《侠盗猎车》便宜了25美元，虽然这并不能让它避免来自清教徒和保守主义分子关于游戏暴力与意识行为引导方面的非议。



便宜货色并不一定就非得差劲，《异形大战捕食者Ⅱ——原始猎杀》（AvP 2: Primal Hunt）就很是受玩家的好评。尽管同样是由电影改编而成的游戏，《异形大战捕食者Ⅱ》并没有像其他缺乏创意的作品那样在生意场上一败涂地。前作因为对捕食者的神秘感和异形的速度感刻画得十分到位，雪乐山便毫不犹豫地着手这部资料片的制作。但商人敏锐的利润嗅觉对于我们来说，只不过是再一次感受那潜藏于未知的无所不在的惊悚而已。此外，便宜也不一定说明游戏本身的质量，14.99美元的《洛克人X5》（Mega Man X5）就是再好不过的例子。在我所认识的人里，不乏整日以回味任天堂时代的《洛克人》为乐的骨灰级玩家。因此，不要认为这仅仅是卡普空公司从电脑游戏玩家群中招徕顾客，以免自己被太多人遗忘的伎俩之一。正相反，这又是一个电视游戏和电脑游戏互相渗透的明证——另外一个是《津波2265》（Tsunami 2265），一款充溢着浓厚的日本卡通风格，同样定价在19.99美元的低价机器人射击游戏。

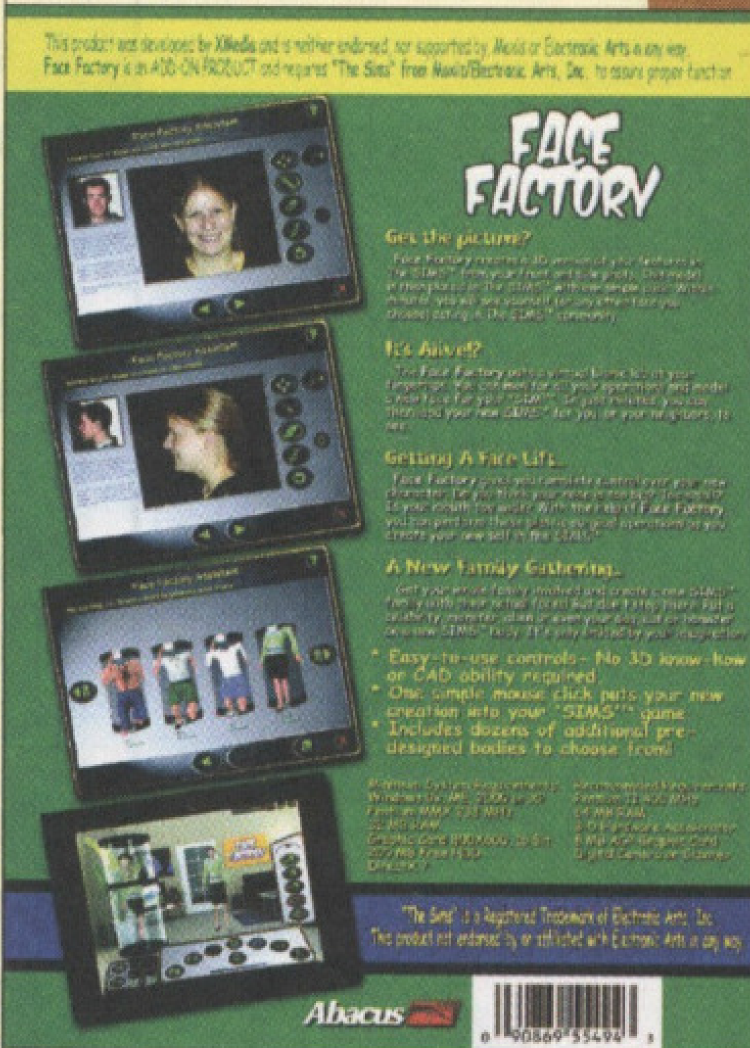


很明显，你也看到了。在每年一度的发行大战里，价格几乎决定一款游戏的优劣。刚刚在国外上市的《秦殇》零售价29.99美元，那么它显然就比反响平平、只卖的19.99美元的《月球基地指挥官》（MoonBase Commander）要受人关注；而相比之下，《疯狂橄榄球2003》（Madden 2003）明摆着就因为其题材受西方社会普遍欢迎而要贵上10块钱；同样的道理，环球互动在各大媒体上大肆广告的《恐惧生物》（The Thing）要你掏上将近50美元也不是不合情理——这毕竟是一个商业社会。

当然，更多情况下，十位数字上美元的斤斤计较显得相当肤浅，明智的做法是关注那些只有待定上市日期然而却还没有最终定价——同时也就意味着还没有确定真正的上市日期——的游戏，记住这一点很重要，它可以让你不致于苦等游戏跳票而直跳脚。混杂于那些已经在零售市场上开始贩卖的游戏，一同出现在发售时间预计清单上的有：Take 2公司的《黑手党》（Mafia），一款封面类似于《英雄本色》、你可以就它做一篇关于社会纯性不复存在和暴力美学在千禧年新定义文章的黑帮游戏；Codemasters的《战俘》，它的广告词是：不守规矩，戏弄长官，这会叫你进监狱——但现在，它能够让你出去！G.O.D.的《要塞——十字军》（Stronghold：Crusader），在我们等待的这当口，基督徒足以展开第5次东征。赢得奖项的是……



9月份难以确信发售日期的游戏绝对不止这些。而诸如《猎户座霸主Ⅲ》（Master of Orion 3）、《虚幻锦标赛2003》（Unreal Tournament 2003）及《魔法门之英雄无敌Ⅳ——风暴密布》（Heroes Ⅳ：Gathering Storm）这样的作品，只有当它们摆在你的面前，才可以说得上“上市”。不然它们将永远是游戏预言家们心中难以磨灭的悲痛。在这个只能拿少数几款游戏充充开胃点心的夏天，大部分习惯不眠不休伺候电脑的玩家只能看着一篇篇前瞻和一条条新闻过干瘾。这样做尽管也不失为一种乐趣，但很难决断你是否真地能在千篇一律的夸赞之辞中找到真正合适消遣的作品来。而对我来说，只要看看同行们眼下都在一些什么游戏上浪费掉他们宝贵的业余时光，就能对时下的市场行情有个差不离的了解。第一人称射击爱好者们找到了《反恐精英》以外的乐趣，常常为服务器速度和人员限制所累的他们在《战地1942》（Battlefield 1942）里找到了久违的新鲜感。和以往二战题材的第一人称射击游戏不同，《战地1942》更倾向于团队合作和战略部署，作为侦察狙击手、突击步兵、反坦克兵、军医和工程师的其中一个，你所要做的就是配合队友，协同坦克拿下地图上所有据点从而赢得战争的胜利。从战略思想的本质上来说，它和《反恐精英》没有太大的区别，但从游戏性上而言，能够找到一个游戏方式不同、但给人那种拟真度不亚于《反恐精英》的游戏，对那些厌倦了埋雷拆包的玩家来说不啻为一件幸事。与此同时，即时战略迷还要继续在语言和游戏之间做痛苦的选择。因为目前的情况是，尽管有了相应的英文补丁，《突袭Ⅱ》依然在很多关键地方显示着让我们毫无头绪的德文。而至于游戏在北美的英语版本，保守估计是在今年上市，至于几月份……除了发行商，谁都没准。走运的是这个问题给我们带来的煎熬可能不如以往那样难堪，因为办公室里的电脑上几乎同时出现了《轩辕剑肆》和《新绝代双骄叁》的安装画面，这些游戏的推出虽然无法弥补惨淡的市场，但至少聊胜于无。尽管不少玩家对DOMO将《轩辕剑》这样一个画风传统唯美的游戏三维化表示疑议，但你不可否认游戏传承了4代的剧情魅力以及那一份对国学的热忱和坚持。且不说将当今机械思想和古代技术工艺结合这一少有人涉及的创意，单看游戏正式上市之前豪华版被炒卖到300元的行情就能明白，人们的狂热绝对不会仅仅因为包装盒里附送的那把轩辕开信刀。P



北美电脑游戏8月销售排行

排名	游戏
1	魔兽争霸Ⅲ——混乱之治
2	无冬之夜
3	模拟人生——我要度假
4	模拟人生
5	后院棒球2003
6	侠盗车手Ⅲ
7	荣誉勋章——联合袭击
8	模拟人生——燃情约会
9	模拟人生——美丽人生
10	魔兽争霸Ⅲ收藏版

Bian Ji Dao Yu 编辑导语



“春困秋乏夏打盹儿，睡不醒的冬三月。”

这是老话儿，尤其对于工作紧张的上班族来说，偶有的假日必是睡不醒的日子。

一年到头人都得睡觉，虽然现在外面秋高气爽，但也只是让人在精神上向往一下，大脑想着青山浮云、池潭苔印，身体却已经失去六神主宰，沉沉欲睡。北京的四季只有秋天最好，可我偏偏想把它睡过去。人需要睡觉，需要让大脑冷却，需要把一天的记忆储存起来，这比什么都重要。所以我喜欢睡觉，特别是在好的季节里睡觉，这一点也不浪费。北京的冬天很冷，枕头靠在暖气上，我拿着小说睡去，窗外窗内两个世界，只有偶尔从窗缝里逼进来的一丝冷风。到了春天，来自太平洋的季风把窗外的黄土搅拌到空气里，紧闭了一个冬天的窗子还是不敢轻易打开，隔着玻璃看着摇摆的迎春花瞌睡，闻不到花香。春天的影子越来越短，树上的蝉声是夏季的贝斯，在空调下盖着被子蒙头大睡，等待夜晚的来临。北京的秋天和春天一样短，是最美的季节，也是唯一可以开着窗子睡觉的季节，只要闭上眼睛，你可以感觉外面的空气不受阻挡地吸进肺腑，不再被门窗分成两个世界。周围的每个人都为这样的天气感到高兴，大家的喜悦也让这季节变得可爱，在这样的气氛里，不睡觉干什么？

然而睡觉之后，其实有着更为重要的任务。从年初到年末，这一年的“大软”有着许多变化，正如“前线地带”这个栏目，在休养生息一段时间后，在推出“热力追踪”、“本期焦点”等子栏目后，的确是睡了短短一段时间，其实这也只是蛰伏，为的是给读者带来更多的惊喜以及更多来自一线的报道。当然，我更需要来自你们的支持，你们最想了解的、最关注的，也是我一心想要报道给大家的。那么，不妨将你最关注的游戏名称发来，你最想知道关于哪个游戏的信息呢？也许除了诸多大作之外，你还有自己喜爱的制作小组，但却不知他们的动向吧，那么，就快快发信到SUKI@POPSOFT.COM.CN来，除了能够知道你所关心的游戏信息外，还有机会获得意外的惊喜哦。



上弦月

SUKI@POPSOFT.COM.CN



黑与白 II
Black & White II

■游侠 天丝

编者按：《黑与白》的整个系列经过前两个作品的成功铺垫和引导，Peter Molyneaux终于开始将自己的理念明朗化了。早在去年《神兽岛》发表前就已经传出二代甚至三代的开发消息，在今年的E3展上Black & White Studios正式露面，在众多《黑与白》系列玩家的期待下，我们在此为大家带来二代作品的进一步报道。

游戏类型	3D策略模拟
制作公司	Lionhead Studios（Black & White Studios）
发行公司	美国艺电（Electronic Arts）
上市日期	2002年冬
编辑期待度	♥♥♥♥½

虽然《黑与白》这个游戏本身蕴含的内容多得可以车载斗量，但由于游戏进程本身过于拖沓，使得《地下城守护者》以及《上帝也疯狂》这两个系列培养起来的忠实拥护者在对其小试牛刀后也会有些不快。“沉闷”可能是那些缺乏耐心的玩家心目中描述这个游戏最贴切的词汇，毕竟其在设计思路上太追求对宗教图腾实质上的探讨，而让游戏不自觉地因为针对性和游戏乐趣上的专业化而稍微有些偏移本来的“光明”大道。

当然，虽然《黑与白》在内涵上限制了玩家进一步与游戏融合的热情，但不可否认的是，该游戏的人性化设计还是极有吸引力的，这也是其在诸多权威媒体上拥有良好口碑的原因所在。同时，游戏提供给玩家的游戏气氛也非常不错，按制作者自己的话说就是“我们要做的就是尽量真实营造一个无限意义的游戏空间，玩家需要做的就是用自己的才能和认知力，灵活利用现有的设定、赋予你的神力为这个世界带来改变，而这个改变是生机还是毁灭都完全依据玩家自己的爱好来自由实现。”也可以这么说，制作者希望用游戏世界的无尽发展来反映自己的深邃思考，使玩家用一种不同以往的眼光来验证一下人类在襁褓中慢慢成长的过程。



就游戏价值来说，《黑与白》基本无可挑剔，但如果制作者能将自己的思路通过游戏表达得再平易近人一些，并加入一些能让玩家更容易切入到游戏中的手段，那么Peter Molyneaux这位玩家心目中的教父的神来之笔可能会成为一部极为理想的传世之作。

现在的情况是Peter也注意到了这一点，在面对玩家对《黑与白》提出各种不满时，他适时地抛出资料片《神兽岛》，以其轻松搞笑的亲切气氛成功脱围；没有了这个玩家包袱，他得以从容整理自己的思路，结果就是专门为《黑与白》建立了独立的主创小组——Black & White Studios，让他们全权负责为游戏建立更完善的系统，在给予玩家超凡游戏体验的同时，还让游戏有更加方便灵活的操作及更加生动的游戏画面。也可能是这个计划过于庞大，使得这个游戏系统还不能一次性完全呈现给玩家，于是制作者选择了电视连续剧一样的长期运作模式，为玩家慢慢推出一个个断代进化后的续作。这里玩家完全不用担心天才的Peter会江郎才尽，或误会他是在用这个游戏压榨玩家，因为他在协同主创小组参加E3展上《黑与白 II》的发布会时解释得很清楚，这个企划在游戏一代的制作初期就已被贯彻到制作小组每一个成员的创作思维里，同时现在成文备案的计划也已排到听起来有些不可思议的第五代。



《黑与白》一代中神是游戏的主体，玩家扮演的神基本可以控制自己子民的所有活动，而已经初具规模的二代则试图通过多种改变来打破这个现状。游戏原作中那个虚拟世界是《黑与白》系列赖以生存的背景基础，因而





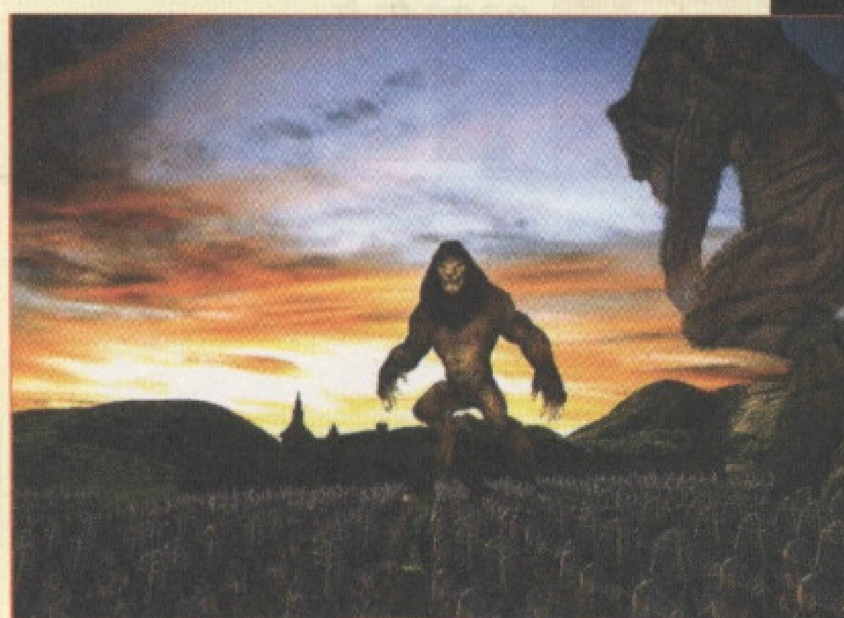
新作不会对此有太多实质改动，例如玩家在新作中就被设定为重回原来那个曾让你为之呕心沥血的家园，只不过在你这个神离开所管辖的世界时，你的那些崇拜者已通过劳动掌握学习知识和科技的能力，也拥有了一定的自我意识。在一段相对平静的发展后，由于缺乏信念上的依靠和指引，不同部族间因其对神旨领会的差异而产生分裂并引发大规模的激烈冲突。对此，不管玩家是否愿意，都要无奈地面对战争这一游戏主题。

制作者为了更好地表现出战争的现场气氛，特意为其整合了大量的即时策略游戏的元素，当然，有经历过《地下城守护者》及《上帝也疯狂》洗礼的玩家自然会对Peter那种独特的即时策略理念产生浓厚兴趣。



首先一个很大的变化是游戏增加了城墙和塔等诸多防御设施，并在这个意义基础上勾画出进化城镇的概念，说到这里玩家可暂时将这个变化看作是《黑与白》用两个独立的游戏来完成其他即时游戏中最初两个时代的升级。不过就笔者的感觉，这相对Rick Goodman的《地球帝国》中仅仅增加时间跨度显然要来得更为细腻传神一些。城墙和塔允许玩家自由建造，并根据玩家扮演的神的能力大小来决定城墙等建筑物的坚固程度，如果玩家够强大，那么修建出来的城墙会显得非常壮观。这些建筑不仅用于保护自己的城镇不被敌方破坏，还可显示玩家的伟大，以成为镇服民众一种非常有效的手段。

对应防御，征服上相应增加了“军团”的设定，同时为保证游戏乐趣上的承接和新鲜感上的统一，军团制在《黑与白II》中可能会被当作是最主要的进攻和征服手段，我想这可能就比原作中纯依靠神那种看似有些滑稽的魔术花招要刺激得多，当然这也正是玩家需要的游戏乐趣。被Peter认为是灵感乍现的“指挥官系统”倒不是什么新鲜玩意，不过以他的表述来看也相当具有诱惑力：“游戏不要求玩家去为具体组建军队而烦心，这时只要指定一个指挥官，他就会自动根据部落或城镇的规模来组建相应实力的军队，而军队的规模和种类会随着部落的进化程度而改变。”说起来似乎简单，但如果玩家想要有一队精锐的骑士为你冲锋陷阵，显然还需要苦心统筹一下自己的资源才行。同时，游戏中设定部队拥有思考和判断的能力，也就是说，这些部队可能并不是在所有时候都听从你的指挥。他们可能会因为一时的盲目自信而忘乎所以，那么他们就完全可能会选择拒绝服从你的命令。为了避免这种尴尬局面出现过多，损害到整个阵营的安危，玩家必须多花一些时间用于加强与民众的交流，这也客观上增加了游戏的丰满度。



随着引入大规模战争，游戏的进行显得似乎更有深意。虽然对于玩家来说，胜利可能是唯一的结果，但选择善还是恶却有着完全不同的意义。正邪之间迥异的画面表现会因为图形引擎的改良而达到让玩家过目不忘的地步。大家想象一下战争狂人希特勒身后那如山的皑皑白骨，再看看自己扮演的邪神经过每一处都寸草不生的凄凉景观，应该不会没有些许感悟吧。



游戏的另外一个大项——宠物系统显然也得到相当程度的改进。不过由于有《神兽岛》作铺垫，玩家可能不会有太大意外。宠物增进了很多新的能力，同时它们的习性也得到很大改善，这也是制作者听取资深玩家建议后修改的结果。宠物的个性动作和语音深受玩家喜爱，这次制作者加大了这方面的工作，让宠物变得更加活泼，也更加聪明。有趣的是，在宠物正邪成长这个关键点上制作者增加了中间立场，宠物就像人一样会因为自己的思考而对玩家的行为作出判断，如果它们不认同玩家的命令和行为，那么就可能会选择中间立场。当然，宠物也可以自动配合部队的行动，在笔者看来，这和“魔兽III”中英雄的机制颇有几分相似。



至于关系游戏成败很重要的画面和声乐部分，因为制作者并不愿意过多的透露消息，所以我们也只好通过官方放出的几张屏幕抓图来稍加了解。游戏的图形引擎经过改良和优化，在画面水平大幅提高的情况下，对硬件方面却没有提出更高的要求。相信在二代面市之时必然会带来新一波《黑与白》热。

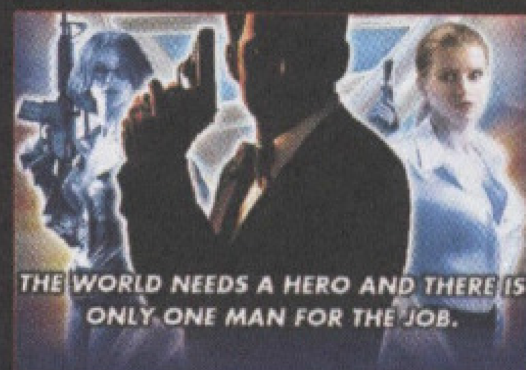
詹姆斯·邦德007 夜火

James Bond 007: Nightfire

■游趣 yesisi

游戏类型	动作冒险
制作公司	Gearbox
发行公司	美国艺电（Electronic Arts）
上市日期	2002年11月
编辑期待度	♥♥♥♥

高科技的武器、疯狂的恶势力、代表正义的007及美艳性感的“邦德女郎”，怎么会不吸引玩家的注意？



《詹姆斯·邦德007——夜火》（以下简称“夜火”）以电影《007系列之黄金眼》的故事情节作为游戏主线。不过在邦德的冒险旅途中，除了电影原有的场景，游戏还加入许多前所未有的东西。如邦德将在世界各地进行冒险活动，这可是大好机会啊，玩家将有机会领略到异国的情调，运气好还会在那里遇到异国的妙龄女郎呢！游戏的故事情节远远超出电影，这样避免熟悉电影内容的玩家在玩该游戏时缺乏新鲜感。

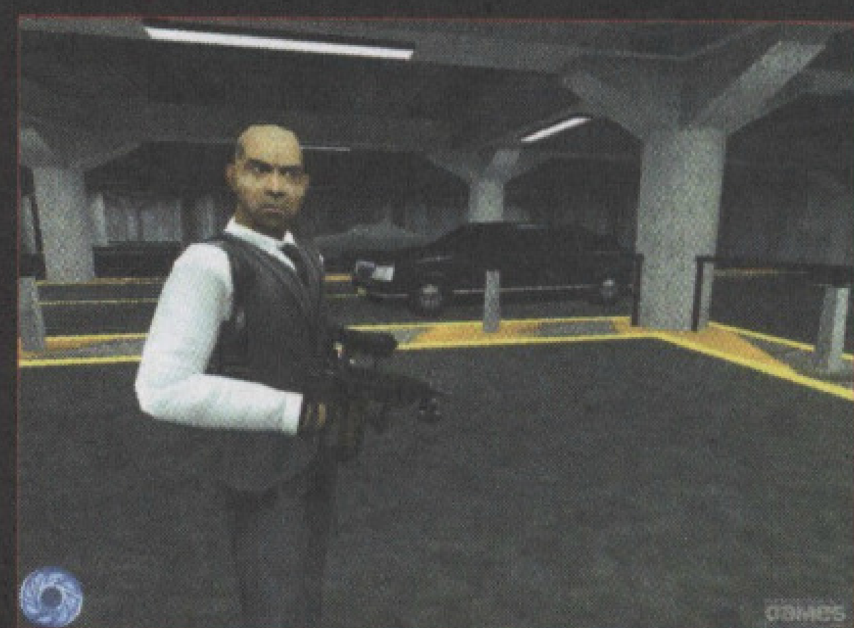


虽然游戏按照《黄金眼》的内容来制作，但是作为跨入新千年的邦德，相信绝大多数的玩家不希望在游戏中再出现上个世纪的发型、装束及带有那个时代特色的邦德女郎，当然更不希望去操作一个土头土脑的邦德。好在Gearbox在制作“夜火”时，就已为玩家们考虑到了这些。宣传上说游戏中将聚集当今最酷的各类人物造型，但笔者看过宣传画后并没有感到有多酷，这大概是Gearbox公司为提升游戏的卖座率而故意做的宣传吧。不过游戏中那些非常火爆的格斗动作及射击场景却会让你亲身体验007这位皇家特工出身入死的神奇经历。在游戏中，制作者也没有忽略邦德温和的性格、圆滑世故的处世方法及多情感性的一面，风流的邦德总是离不开那些美貌女郎，不过要与女郎单独会面还要在特定的拯救少女关中才会发生。

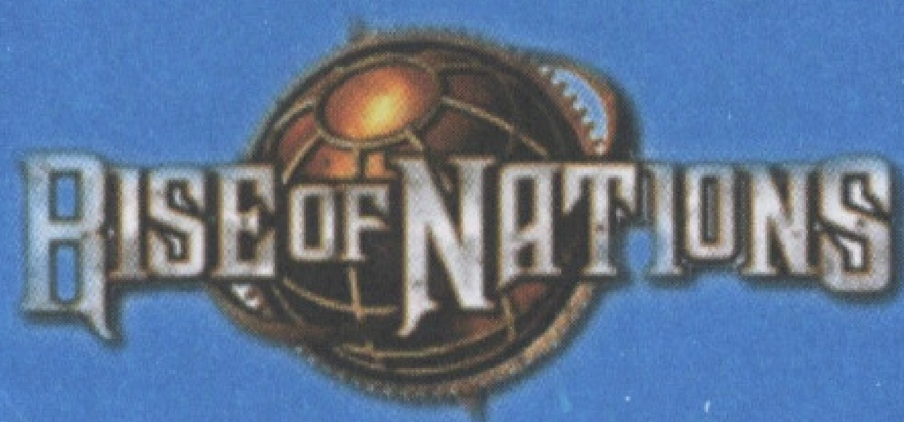


在影片中我们时常看到007在执行某些任务时会拿出各种小工具，在游戏中这些小玩意全都装在一个叫Q的工具箱内。这里面有一块双人手表（它可使敌人暂时无法动弹，这样邦德就可顺利完成任务了）、一副Q式眼镜（它具有X射线、放大、红外线等功能）、一个PDA电脑、一个Q式打火机的照相机、一支钢笔式炸弹、一把汽车钥匙及一支可使人昏迷的微型手枪。除了这些你还拥有一个充足的武器库，这里包括步枪、全自动狙击枪、火箭筒和远距离Q式炸弹，而且在游戏过程中你还有机会得到更多非常厉害的随机武器。

“夜火”作为一款第一人称的动作冒险类游戏，最让玩家关心的恐怕就是游戏画面了，而决定游戏画面质量的便是引擎技术。每一部大作在诞生前，花费时间最长的就要数制作引擎技术了。当年的《雷神之锤Ⅲ》及《半条命》系列，这些出色的游戏无不是以生动逼真的游戏画面征服了玩家，而今天“夜火”为保证最终的游戏视觉效果，借鉴了id公司和Valve公司在图像引擎制作上的丰富经验，花费了整整两年时间，完成了全新的技术引擎，以此来保证游戏中高质量的画面。



据说“夜火”的多人游戏看上去比单人游戏更加火爆刺激。它有多个基本的游戏模式，如消灭模式、夺取公文包模式、占山模式等，希望这些多人游戏模式能给玩家们带来更多的游戏乐趣。



国家起源

Rise of Nations

■上海 3M

游戏类型	即时战略
制作公司	Big Huge Games
发行公司	Microsoft
上市日期	2003年第二季度
编辑期待度	♥♥♥♥

《文明Ⅱ》和《半人马阿尔法星》都曾风靡一时，想来布莱恩·雷诺此次的重拳出击必将造就不凡表现。



从表面来看，《国家起源》好像和同类历史题材的RTS没有什么不同，但实际上它却和Ensemble Studios的《帝国时代Ⅱ》以及前不久"不锈钢"工作室的《地球帝国》截然不同，主要体现在开发人员所设计的新颖原创构思上。

《国家起源》将跨越大约5000年的人类历史，玩家将从石器时代控制一个小村庄开始，通过发展经济、扩张领土、训练强大的军事单位及研究先进的技术，迅速进入现代社会。和《文明》一样，《国家起源》设计了多种胜利条件，例如军事征服、经济统治或是外交技术等。游戏共被分为8个历史时期，而令开发人员引以为荣的是玩家可在一场战斗中同时看到它们。丰富的游戏内容是不能不提的，游戏中除了出现陆、海、空3种单位外，还有大量种类的资源需要你去管理，其中包括食物、金子、木材、钢铁、石油和一种特殊的资源：知识。通过修建大学就可自动获取知识，它将在以后的历史时期中被用于研究新的科技和技术，作用不容忽视。



另外，在游戏中还加入了"国境线"和"步兵战术"两种全新的概念。为使《国家起源》更倾向进攻和迫使玩家在游戏过程中考虑得更加缜密，开发人员提出国境线和步兵战术的独特构想。当你拥有第一座小村庄时就会清楚地看到它周围的一圈国境线，随着国家力量的发展，国境线也开始不断向外扩张，当然，玩家不能在国境线外建造任何建筑物。与此同时，由于只有处于国境线内的资源才能为你所用，所以每种资源和玩家所控制的地域大小紧密相连，控制的国土面积越大，能够获取的资源也越多。

《国家起源》中的每种步兵单位，玩家都可让他们排出不同的战术阵形，例如排成密集队列冲击敌方阵地，或是两翼伸展把敌人围而歼之，通过简单易用的阵形设计，《国家起源》中的战斗将变得更加方便。所有上述设计的目的都是为鼓励玩家不断地进攻，只有不断进取、勇于开拓的人才能赢得最后的胜利。



虽然游戏的画面设计和《帝国时代Ⅱ》看上去有些相似，但它仍然具有独特的魅力。《国家起源》使用全3D引擎，使得玩家可随意缩放镜头来获得不同的视角，以便面对不同情况采取对应的战略战术。所有的3D单位都具有精致的细节表现和流畅自然的动作动画，对于目前已经开发出的160余种单位而言都是如此。

《国家起源》共有18种不同的文明选择，其中包括班图人、法国人、朝鲜人等，每种文明都拥有2种独特的单位和不同的科技。游戏将由5场单人战役组成，数十种可供研究的科技及各种各样的单位如战象、投石车、坦克、加农炮、榴弹炮、飞艇及隐形轰炸机等，丰富多变不一而足。除了单人战役模式外，《国家起源》还将支持多人对战，玩家可相互争战或结成同盟，从而产生出无穷的变化。P

血战 终极战士

■上海 小罗

Gore: Ultimate Soldier

游戏类型	第一人称射击
制作公司	4D Rulers
发行公司	DreamCatcher Interactive
上市日期	2002年3季度
编辑期待度	♥♥♥♥

我倒是对游戏中的“快速移动”颇为好奇，不知与“Quake”相比，到底哪个要求移动速度更快？

游戏发生在不久的将来，为了争夺一种威力巨大的原材料，多个派系之间展开殊死较量。在他们当中一支名叫UMC的军事组织秘密地开发出一种被称为“食人机器”的高科技电脑培训软件，通过它可在很短的时间内把一名菜鸟训练成经验丰富的老兵。由于一群自称为“MOB”的黑客高手侵入到UMC的数据库并摧毁了整个系统，作为一名正在受训的士兵，玩家需要找回被偷窃的数据并努力成为一名终极战士。

虽然《终极战士》画面的细节不是特别突出，但基本也达到同类作品中上游的水平，特别是游戏快速而激烈的节奏，与很多大家熟悉的FPS如《英雄萨姆》或《虚幻锦标赛》相比并不显逊色。游戏需要玩家非常快速地奔跑和跳跃，因为敌人高速倾泻的弹雨让你简直无法停顿。不过，在游戏里也不能一刻不停地奔跑和跳跃，因为在跑跳时你的“耐力值”将会飞快下降，当耐力值降到最低时，你就只能静止站立或正常走动，然后等着耐力值恢复。



《终极战士》已经开发了一段时间，开发人员很好地做到保持人物细节描绘和游戏速度之间的平衡性。虽然画面的精细程度并不很高，但考虑到人物移动的速度如此之快，玩家可能根本就没时间去慢慢欣赏周围的环境，所以恰当程度的简化反而对保证游戏的流畅运行有所裨益。当然，简化并不是说画面质量的降低，《终极战士》使用的强大图形引擎可以表现出栩栩如生的面部表情和人物角色身上的细节，比如各种稀奇古怪的纹身和耳饰等，只要你仔细观察就能清楚看到。丰富的动画动作也是游戏值得注意的地方，不同的敌人会有不同的攻击动作，魁梧笨拙的巨汉力大无比但行动缓慢，杀伤力较小但灵活的盗贼总是从意想不到的地方突然冲出，让人防不胜防。

除了单人模式外，《终极战士》还设计有功能丰富的多人对战，玩家可任意选择扮演UMC和MOB的各种职业角色。根据选择职业和角色的不同，你可使用不同的武器，并以不同的速度、不同的耐力值投入到战斗中去。



在单人游戏里，玩家更需要注意的是在各种复杂环境下快速移动，而对武器和弹药的要求并不是很高，武器在多人模式里的重要性则是第一位。开发人员在《终极战士》的多人模式里不仅设计了数量众多的武器类型，而且每种武器都有两种射击模式。举例来说，散弹枪在第一模式下可造成巨大的杀伤力，而在第二模式下就能提供防御力极强的能量盾。其他的武器还有激光狙击枪、带有施放瓦斯功能的防暴枪、可发射爆炸性子弹的火焰喷射器等。刚进入游戏时，每个人可以得到近战武器，如匕首和一把单发手枪，随着进程不断发展，可以得到的武器种类会更多，威力也更加巨大。通过《终极战士》使用的一些特别视觉效果，特别是火焰和粒子效果，将为玩家带来一次精彩而奇妙的视觉享受。

《终极战士》提供标准的死亡竞赛和团队竞赛，同时还有夺旗和团队战术模式。在每一种模式里，武器、弹药还有各种物品都会在指定地点有规律地得到补充。为了能有所创新，开发人员也加入一些新颖的设计，最为有趣的是这些补给点可以被摧毁，如果你射击一个弹药包或武器，它们就会立刻爆炸并对站在周围的人造成严重伤害。不难想象，通过射击补给点来杀伤敌人或让对手得不到补充，将成为很多《终极战士》玩家喜欢采取的战术。



总之，不管是单人模式还是多人对战，《终极战士》都达到了一定的水准，特别是其中引入的一些独特的构想颇具创新，对于那些在《雷神之锤》和《虚幻锦标赛》中沉迷已久的FPS爱好者来说，不妨一试。



■北京 龙我雷

The Legend of HeroesⅣ：A Tear of Vermilion



游戏类型	角色扮演
制作公司	Falcom
发行公司	北京新天地
上市日期	2002年第三季度
编辑期待度	♥♥♥♥

6年前的经典，加上6年后的技术更新，相信会是该系列中的佼佼者。

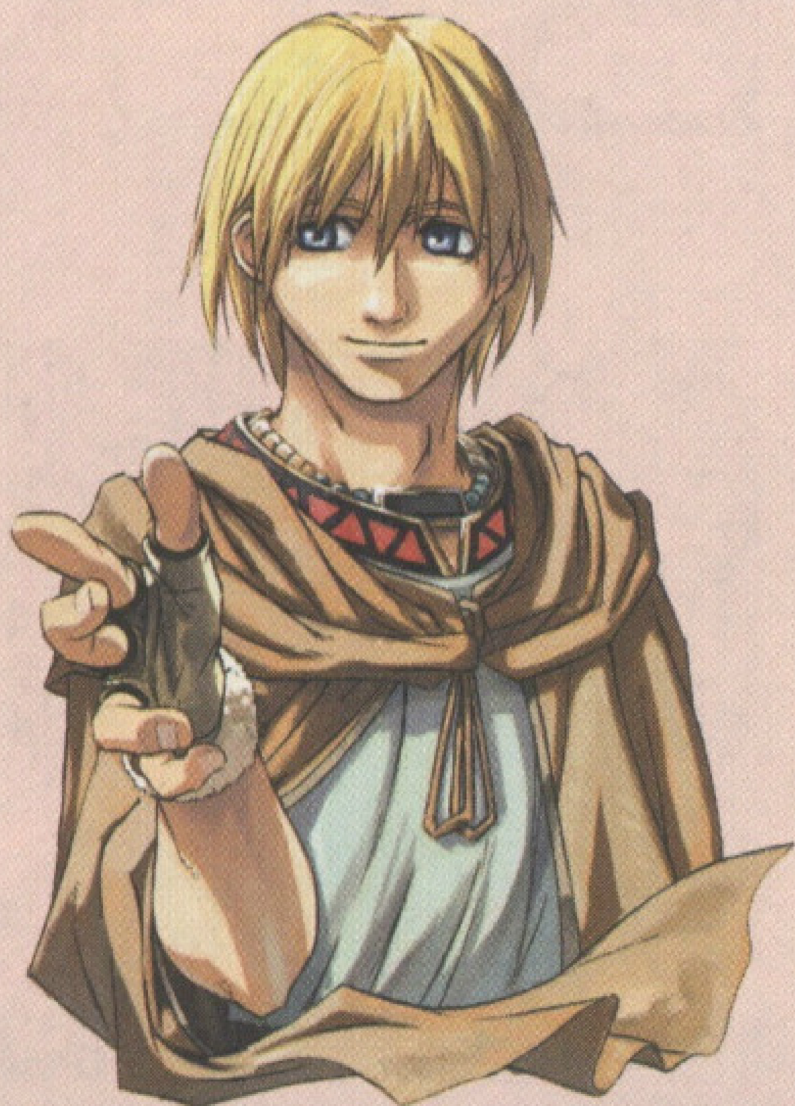
对于1996年的游戏玩家而言，《英雄传说Ⅳ》（DOS版）的上市是一件轰动的大事。《英雄传说》以“物语魅力”这种卓越而深厚的主题为基础，加之节奏明快的冒险历程，并以精致画面与动听音乐共同构建成独特的RPG世界，被称为Falcom继《伊苏》系列后的又一精典游戏系列巨著。

历经6年的风雨后，依然魅力不减的《英雄传说Ⅳ》由Falcom重新制作，以重新刻画过的场景和音效再度登场。新《英雄传说Ⅳ——朱红的泪》是以DOS版《英雄传说Ⅳ——朱红血》为蓝本而重新架构发行的Windows平台版本。



一天，艾文与艾梅尔正在大圣堂祈祷着，不料信奉欧库托姆的暗之使徒却突然来袭，兄妹两人从此踏上分离逃亡的命运。8年之后，艾文已在贤者雷慕拉斯的细心照护之下长大成人，而雷慕拉斯在临死前也告诉他有关艾梅尔下落的线索，于是艾文就与友人麦尔共同踏上寻亲之旅。Windows版的《英雄传说Ⅳ》与DOS版的在剧情上有很多不同，新《朱红的泪》剧情将《英雄传说Ⅲ——白发魔女》、《英雄传说Ⅴ——海之槛歌》两部作品更加连贯地表现出来，从而让人深入了解整个卡卡布世界的全貌。出于对重新编写剧情的考虑，《朱红的泪》对游戏中出场的每个人物的性格刻画也作了相当多改动。艾文的冲动倔强、麦尔的机智聪明、艾梅尔的温文尔雅都表现得更加深刻动人，这些背负着不同命运的人将重新聚在一起。

游戏的战斗系统以卡卡布系列的传统战斗方式为基础，而且改进原DOS版的战斗模式，堪称《英雄传说》最完美的系统。与DOS版本不同的是，攻击指令有很大的改变。攻击指令分为普通攻击、必杀技、魔法咏唱、精灵召唤，且每项攻击指令分别附加“AT”属性，即Action Time，游戏角色需通过蓄劲才能执行玩家的指令，这项“AT”属性在战斗中以一条红色（待机）或黄色（魔法）槽出现在角色身旁。“AT”值随魔法或必杀技的级数上升而增加。玩家需善用“AT”属性，了解每位角色的优点和特长，充分发挥每位角色的特点，并运用合适的战略，使战斗的主动权掌握在玩家手里。旧版游戏开始时，本来可自由选择魔法的种类，现在则变成固定使用黑魔法，而且一个人可同时操纵多种魔法。另外旧版有些洞窟中一些特难的敌人，也会变得随角色等级的强度而变化，所以玩家不必刻意地去练功，这和旧版疯狂练功才能爆机的情况截然相反。这样的设定可以看出Falcom是有意让玩家能像玩《白发魔女》与《海之槛歌》那样，尽情享受游戏中精彩的情节。



无论是人物、场景，还是战斗、魔法，制作组都重新设计并做了大量创新与改良，玩家可以在新版本的《朱红的泪》里看到流畅精美的游戏画面，使玩家的临场感极强。

此次《英雄传说Ⅳ》的出现会令无数老玩家重温那种激情荡漾的年代，对新玩家来说不仅是个了解卡卡布历史的机会，也是一份精美的礼物 P

游戏类型	网络RPG
制作公司	卓越数码
发行公司	卓越数码
上市日期	2002年第三季度
编辑期待度	♥♥♥♥

该游戏的制作也颇有几个可圈可点之处，不知道在升级的版本中，各职业之间的平衡性设定是否更加合理、公允。



■北京 海蜇之心

《不灭传说》最新推出的2.0版《黎明的国度》已经制作完成，对前作相比，2.0版本有了非常大的改动。

在升级后的《黎明的国度》中，玩家将会看到完整的若星汉大陆地图，伴随着主线任务的开放，“龙墓”、“海外岛”和“巨涡盆地”等新的地区也将成为探险者们可以涉足的领域，不过，在这里玩家将会遇到高达180级的新怪物，如果玩家拥有足够的实力还可以前去挑战300岁的红龙。玩家在完成这些任务的同时，除了可以像以往一样得到金钱和经验值外，还有可能得到新的称号与装备，这些高级装备可不一定是花钱能够得到的啊。

同时，在《黎明的国度》中还将开放信仰任务，也就是说，除了一味升级、赚钱之外，玩家还需明确自己在游戏中的世界观：正义还是邪恶。一旦选定后，在游戏中玩家将只能学习与自己所选信仰相符的魔法，而且在组队时也将无法与不同信仰的玩家组队练级——所谓道不同不相与谋吧。无论玩家加入哪一个阵营，都必须先要通过“信仰任务”的考核才行，加入之后还需要完成一些定期考核玩家忠诚的任务。当然，如果你实在想反悔也可通过帮助敌人来获得改变信仰的机会。

在这个更新的版本中，玩家将有机会进行第二次转职。二转的前提是：玩家的种族、信仰、所拥有的金币数量。有了一转经验的玩家都知道，在转职时最不可缺少的就是大量Money，这在二转中仍然是十分关键的一环，但与一转不同之处在于，矮人族的武器专家只能转职为杀戮者，而人类剑士则根据信仰不同可转为圣骑士和黑骑士，这一点也请玩家在选择信仰时考虑到。

魔法系统在2.0版中得到进一步完善。4级和5级高级魔法将在该版本中全面开放。原有的“狂暴”、“魔法盾”被删掉，新增了“抗毒”和“地狱火”两种魔法，“屠龙”魔法也被重新设定。

在魔法系统进行更新之后，对于战斗技能系统也作了相应调整。新增加的技能上限设定避免了全能战士的出现，学习魔法的多少将完全由所选的职业来决定，目前已知能够学习魔法最多的是二转的圣法师和暗法师，最多能学到20种魔法。

新的版本还提供多种新的职业以供那些不好战的玩家选择，屠夫、铁匠、裁缝、天文学家、理发员、图书管理员、药剂师……这些新职业的出现将令玩家在若星汉大陆的生活更加丰富多采。

也许是考虑了同类游戏的优点，在本作中，玩家还可自己制作卷轴、魔杖及其他装备，当然这些东西的制作完成非一人所能，需要和其他玩家产生互动才能事半功倍，同时这个系统的设定也为那些想当JS的玩家们提供了一个新的发财机会。



在前作中，笔者辛苦买来的蓝色装备在版本更新前化为一堆废铁，好在新版本中，装备系统修改得更完善了。所有的装备都可能附带魔法属性，这些装备分为蓝、绿、金、白金、暗金5色，最多可同时带有6种魔法属性。而且，在玩家不幸丧生之后，再也不会装备丢光光，只会随机掉下一件装备，当然钱和经验值也会掉不少。顺便提一句，经验值可是会被扣成负值的，所以还请玩家不要眼高手低，轻易去找那些高级别怪兽的麻烦，最终只会给自己带来惨重的后果。



前段时间，《不灭传说》在做调整时引得玩家议论纷纷，如今从2.0的改进中我们不难发现，游戏正在一步步走向完善，制作者在吸收业界同类游戏长处之余也能做出自己的特色，尽量令玩家满意。那么准备出发吧，若星汉大陆的冒险者们，让我们早日抵达那“黎明的国度”。

风色幻想II WindFantasyII ~aLIVE~ 测试体验

晶合实验室 上弦月

游戏类型	角色扮演
制作公司	弘煜科技
发行公司	寰宇之星
系统配置要求	Pentium II 300、128MB Win9X/Me/2000/XP
编辑推荐度	

《风色幻想》系列无论是在中国台湾省还是在内地都有不少热情的支持者，在与一代相隔二年之后，《风色幻想》系列推出最新一部作品《风色幻想II——aLIVE》，记者在第一时间拿到Demo并对这款“体验版”进行抢先测试。

早在今年第8期的前瞻中，我们就曾刊出关于该作的消息，但当时由于制作小组对该作资料保密甚严，除了游戏剧情外，我们所能看到的就只有几张游戏人物设定和背景草图，也正因为制作小组对该作的高度保密，令记者更有几分好奇，忍不住早早进入游戏试玩一把。

Demo对剧情并没有过多赘述，仅截取了游戏中的一段作为Demo的内容。开篇即是莉芙等人进入变态“虾子”的城堡，并开始一系列的战斗和冒险。整个Demo共分7关，每场均是针对不同人物的心理弱点而设定的结界。

《风色幻想II》仍由《风色幻想》系列原小组原班人马进行的研发工作，在前作的基础上，本作打破原有的角色战略类型，变成了100%的角色扮演类游戏，因此，在本作中也加入一些新的系统和设定，令玩家体验到不同于以往战略RPG类游戏的乐趣。

首先，在Demo中，不仅只有一名主角可受玩家控制，除了莉芙和被称为“破坏人偶”的亚修外，还可以控制焰、艾雷斯和卡琳，而此次出现的重要组织“命之旅团”也由他们组成。在不同的情况下，使用不同的人物担当主角来进行游戏也会有不同的剧情。

在二代中，制作小组仍然秉承该系列一贯的传统，采用清新亮丽的画风，场景、人物制作得细腻鲜活。随着2D到3D画面的过渡，制作小组对游戏引擎也作出进一步改良，突破了第二代2D绘图引擎，内存需求比以前的引擎要减少近50%，并且配以良好的档案管理和压缩技术，因此即使是在正式版推出时，玩家也不必备有大量的安装空间。在使用新引擎技术的基础上，游戏节省了大量的空间，而图像的质量却没有下降。从游戏的截图中我们可以看到，悬挂在半空中的皎月洒下淡淡的月光，阴森的城堡闪烁着罪恶的光芒，城堡那酷似扭曲人脸的外形，隐隐透露出城堡主人的变态心理。

当莉芙通过一段连接山地到高耸入云的城堡的窄桥时，玩家只需稍加留意就会看到，随着莉芙在窄桥上的移动，桥下的浮云也会随着产生互动效果，飘浮不定，光影和纹理做得很细腻。

不过，由于本作是该系列2D转向3D的第一款作品，对于人物的3D运用上难免有些欠缺，主要体现在人物在地图上的移动。以莉芙为例，她在慢走时的造型还可圈可点，而一旦双击鼠标左键跑动起来，则显得动作生硬，给人一种不太协调的感觉。

进入战斗后，各个人物的魔法和技能效果还不错，战斗招式炫丽


“命之旅团”进入城堡，冒险正式开始。


5位主人公在游戏中可自由调换位置。



人物属性一览无余。



个人技巧设定界面。



丰富，魔法效果也制作得颇为宏大。虽然主人公的主要武器是魔枪，既然是“魔”枪，自然在“枪技”之外也衍生出许多魔法技能，如莉芙的“彻甲弹”、“破魔弹”和“封印轰击”。

每个人物都有自己不同的特色和擅长的技能，应该说，制作小组为玩家考虑得十分周到，在第一次战斗中，玩家会看到关于迅速致胜的一些小提示，帮助玩家“对症下药”。如速度型的敌人由莉芙、焰及亚修负责，魔法型的敌人由莉芙的老师——艾雷斯负责，穿着铠甲的战士则应该交给拥有“斩甲”能力的卡琳和拥有“彻甲弹”的莉芙来解决。依照此法，记者在很短的时间速度过关，而且在以后的战斗中，这个方法也同样有效。

为了更好地展现各个角色在施展必杀技时的效果，此次《风色幻想Ⅱ》的战斗系统设计了一种全新的表现方式，当主角们使用必杀技时，画面会随着主角的移动位置而有所改变，一般来说，角色在使用必杀技时镜头会向后移动，以示角色与敌人拉开一段距离，当角色使用必杀技时（如焰的“血雁炎杀阵”），镜头会随着该技巧对敌人杀伤的面积而移动，从施放到击中敌人的整个过程都会完整展现在玩家面前，这种表现方式被制作者称为“广角运镜”，并此次来区别传统的普通攻击。

在每次战斗后，玩家都有机会获得不同的“灵魂体”，这些“灵魂体”将在以后对玩家起到重要的作用。在本作中，玩家千万不要小看任何武器装备，因为它们都可以通过“炼金系统”来转变成超级物品，而前提就是玩家手中需要有“灵魂体”和金钱。很遗憾，在Demo中，记者无缘与其谋面，不过据说通过“炼金系统”炼制出来的装备不会改变外观，但其威力与原有的性能相比则不可同日而语，可以令装备附加许多特殊的效果。

转型为角色扮演后，制作者在游戏中更加重视“团队作战”的概念。因为RPG比SLG来说，参战人员数量要少，因此合理运用队员的特长进行配合，将会令战斗胜算加大。在Demo中，每次战斗时出现的队员只能有3人，而敌人的弱点无法预知，因此在选择队员时要注意能够照顾周全，不要让敌人有可乘之机。

不过，记者在测试Demo时，曾有两次无故跳出游戏的情况发生。在游戏中存盘也不是随机的，在完成一定的任务或打过一些关卡时，出现存储提示（遇到一黄色水晶物时，双击鼠标左键）才可以存档。虽然这不免带来一些不便，但同时也增加了游戏的挑战性，要想不重复劳动，就要努力通关，打到下个存储点。

据游戏的企划人员说，之所以将《风色幻想Ⅱ》命名为“aLIVE”，是因为它有“生存”的意思，而且这次主角莉芙的英文名字也刚好一样，所以才取了这样一个副标题，在正式版中，这个“生存”的主题思想也将会贯穿在整个游戏中。

另外，在记者初入Demo时看到制作小组注明这样一段文字：“本游戏《风色幻想Ⅱ——体验版》为制作小组另行独立制作之特别版本，除游戏系统、人物关系外，与正式游戏皆不相同。”看来，弘煜科技还企图深藏不露，待正式版上市时带给玩家意外的惊喜，且让我们拭目以待。


精彩的战斗画面。



遭到敌人攻击。


亚修的猛毒弹威力惊人。


战斗胜利，获得金钱和经验值。

武侠游戏的创新与发展

——从韩国的《热血江湖》谈起



■品合文轩　善良的大灰狼







总评 88


将热血搞笑漫画的风格运用到武侠游戏中，战斗系统相当有特点。


剧本改编自漫画，所以情节上缩水不少，导致节构与漫画相比不紧密。

制作	SEGO TAINMENT
发行	忆泰利
载体	CD×2
类型	角色扮演
语言	繁体中文
环境	Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■■□
音响：■■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■■■□
剧情：■■■■■■■■■■

作为华语地区最为长盛不衰的游戏类型，武侠RPG游戏以其独特的中华文化背景，天马行空般的江湖恩怨情仇故事，刀劈剑砍的冷兵器战斗，让玩家在游戏的同时也过足了江湖大侠的瘾。自打中文游戏问世至今，每一年都会有无数的武侠RPG游戏问世，而我们也由此认识了大宇资讯、西山居、东方演算等知名武侠游戏制作公司，并常常将它们的作品奉为经典一列，几乎逢出必买，但尽管如此，随着武侠RPG游戏经历的越来越多，不知从何时起，对于游戏的感动与投入也变得越来越低了，放眼名作续篇称雄市场的局面，新奇刺激有趣的游戏感觉是否还会重来？

近年来伴随着韩国网络游戏的大举登陆，韩国几乎一夜之间成为令人瞩目的游戏大国，玩家们也在一款又一款的韩国网络游戏冲击之下，对它产生了越来越浓厚的兴趣。但韩国网络游戏由于受到大量《暗黑破坏神》模版的单一设计思想的影响，因此除了少量的游戏特色和不同的游戏名称之外，游戏几乎就不存在其他的差异，这也让很多玩家对韩国其他游戏类型产生了类似的假想，2002年8月，一套由韩国热门漫画改编而成的武侠RPG游戏《热血江湖》出现在我们面前，虽说在心底武侠RPG游戏一直就应该只是国人的专利，但游戏之后我们才发现，游戏的感动与投入并不会因国家的不同而有异，在笔者看来《热血江湖》正是一款让久违武侠乐趣重生的游戏，下面的话题自然也由此展开了。

3D同样是武侠RPG的必然趋势

进入2002年之后，随着电脑硬件升级速度的加快，以及三维图形制作技术水平的提高，3D化已经成为了越来越多电脑游戏的一道亮色，在如此的背景下，原先一向以精细2D画面见长的武侠RPG游戏纷纷开始变脸，原本只有昱泉国际一家使用3D引擎进行武侠游戏制作的局面彻底打破，而首当其冲的莫过于《轩辕剑肆》的全3D化问世，让人惊讶大宇如此风险决策的同时，也闻到了3D武侠RPG游戏市场上浓浓的硝烟味。平心而论，此番《轩辕剑肆》的3D游戏画面并不能让人满意，甚至可以说是整个游戏最大的败笔，但大宇勇于冒险的精神却让人感动，或许在不久之后，我们能看到真正让人满意的3D画面，而非现在还不尽人意的游戏场景人物形象。相比大宇的初试啼声，早已有3D制作经验的昱泉国际则早已轻车熟路，抛开其他方面不谈，《小李飞刀》在画面上显示出了3D游戏的优势所在（尤其是在高自由的战斗时），在让人看到进步的同时，也第一次对3D武侠RPG游戏有了新的印象。画面好坏并不能真正衡量一款游戏的品质，但却直接关系到玩家对于游戏的选择与否，《小李飞刀》的画面相信又一次对游戏的成功销售作出了不小贡献；与其他游戏公司自行开发3D引擎技术的思路不同，以《剑侠情缘》系列为主打的西山居此番则直接出巨资买下国际三大授权3D游戏引擎之一LithTech引擎技术的开发授权，一夜之间3D技术水平远远超越了其他同行，从近日其公布的《天王》Demo 2.0版画面效果看，假以时日，其制作能力跃升国外中上水平完全是可能之事。而西山居购下如此强力引擎却不去开发其主力游戏《剑侠情缘》系列，而另辟新途，用《天王》来试刀，也可见尽管行业发展有此需要，但对变化不定的玩家市场而言，全3D化后的武侠游戏依然有着不小的风险；和大步迈进的其他游戏相比，东方演算公司依然对成熟的2D技术情有独钟，尽管有人责其不思进取，画面单调难看，但爆笑的Q版人物和场景设计依然让人忍不住为之心动，配合游戏的其他特色之处，同样赚得金钱满满。当国内的武侠游戏依然在2D与3D间挣扎奋进的同时，来自韩国的《热血江湖》所显示出的则是已然完善的3D架构，并且特别让人满意的是，3D并不仅仅是作为一种画面的表现方法，以图营造一种游戏的卖点，相反，通过与其他游戏要素的巧妙配合，3D成为了联动产生更多游戏乐趣的构成所在，因此尽管游戏采用搞笑式Q版3D设计，走的是夸张路线，在某些以追求精细逼真感觉的玩家看来，3D表现并不是很让人满意，但游戏效果却已完全到位。加上本游戏的3D引擎对于硬件的要求非常低，就算用配置较低的电脑进行游戏也没有任何延迟，而且读档速度快，相比国内3D武侠RPG游戏功力更为深厚，从此意义上，韩国人又一次领先于我们，国内的名作们是否依然有足够的实力去应对新的挑战？

回合与即时之外的新选择？

回合制与即时制如今已成为武侠RPG游戏的必然之选，尽管还有半即时制等变种的产生，但归根结底逃不脱这两大模式的范畴。因此不管玩家愿不愿意，我们总是在回合与即时之间切换。作为回合制模式的典型代表，《三国群侠传》中老式的棋盘式回合战斗再次现身眼前，虽说经过了多年的发展，这种战斗模式的确有其策略性的一面，玩家可以通过对移动与战斗的组合搭配实现打倒敌人、赢取胜利的目的，但同时为了与这种模式相配合，踩地雷等“变态”设计再次出现，让玩家的信心与毅力经受严峻考验。因此我们在通关后，回顾自己的游戏经历，会发现大部分时间全部花在了回合战斗上，如果拿掉这些时间，游戏留给我们的内容还有多少？虽说战斗本身就是武侠游戏存在的根源之一，但战斗毕竟不是武侠的全部；相比传统的回合战斗模式，无论大宇的《轩辕剑肆》还是昱泉国际的《小李飞刀》，都对回合制模式进行了新的变通，加入半即时战斗、身体区域攻击划分等变通要素，还有极为华丽的招式动画特效，让玩家可以在传统模式之下依然能保持新鲜感。虽说如此变通相比完全不变要新鲜许多，但万变不离其宗，游戏中回合制模式的根本核心并没有发生动摇，因此与回合制战斗模式相依并存的其他设计也同样出现在了游戏之中。《剑侠情缘》最初面世时，尽管依靠着民族国产牌而受人瞩目，但到了2代游戏才开始正式腾飞，而这一切完全源于成功地采用了仿《暗黑破坏神》的ARPG即时战斗设计，玩家不再需要通过单独切换画面，不再需要长久的等待，只要靠一路鼠标点去，就可以非常流畅地干掉全部敌人，看着屏幕上极为华丽的大招施放，背后倒下的成片敌人，成就感油然而生。正凭借于此，尽管时至今日，即时战斗设计已经成为了不少武侠RPG游戏的选择，但《剑侠情缘》依然能保持市场上的引领之位。相较于《剑侠情缘》系列的改革创新，同为一家制作的《天王》或许是要考虑到3D引擎的表现效果，因此虽然同样有着武侠游戏的招牌，但更多的内容在于拼命



漂亮的10连击。


画面效果并不比国内3D武侠游戏逊色，甚至更胜一筹。


搞笑的风格是其风格所在。


来自漫画的精彩过场插画。

打斗，故事剧情份量减少，在向动作游戏靠拢的同时，也难免让人对其武侠的民族文化特性产生困惑。鱼与熊掌真难以兼得吗？很早之前就有国内制作公司提出，要用格斗模式进行武侠RPG游戏战斗的设计，可惜直到韩国货《热血江湖》来临，我们才真正体会到什么叫作格斗与武侠的成功结合。游戏中玩家必须如格斗游戏一般，在键位的组合使用下，控制着游戏人物进行战斗杀敌。非常有新意的是，和在街机格斗游戏中可以通过某种按键组合发出必杀大招一样，游戏中玩家也能靠键盘实现如此应用。随着游戏剧情的发展，玩家还可以学会越来越多的新招，战斗时的选择越丰富、画面也越华丽壮观。通常在游戏中，玩家只能控制主角进行战斗，其他副角为电脑控制，很难切换，但《热血江湖》中不仅每一位登场的人物都有其特定的大招，而且玩家可在战斗时随意切换当前的人物控制，体验不同的大招施放感觉，比之街机单人格斗更为刺激，因此没人会在战斗中感到无聊，相反每次见到敌人都有一种莫名的欣喜。如果做点小手脚，将人物的气力槽锁住，可以不停使用各种大招，那更是刺激无穷，虽然如此设计淡化了往常武侠RPG游戏中玩家已习惯的等级越高就越强的概念，但游戏的乐趣却更强烈。尽管回合制与即时制已经成为某种默认意义上的选择必然，但透过《热血江湖》的设计，我们是否也能从韩国人那里学习到一些创新之处，毕竟再好的饭菜吃得太多，也会让人感到食而无味。



像寒羽良一样好色的男主角。

武侠的文化与无厘头的味道

或许是受到传统思想影响，作为对古代文化的一种重现回归，武侠RPG游戏大都希望能营造出古朴的侠义之风，因此在很多游戏对白中加入文言词句的做法已是见怪不怪。而游戏风格也非常严谨，为开发一款武侠RPG游戏去引经据典，翻查历史资料的情况并不少见。但不知是经历得太多，已经开始麻木，还是过分严肃，让人产生距离感，虽然越来越多的武侠游戏讲述江湖儿女的恩怨情仇故事，但我们能够感动的次数却越来越少。甚至有一天，我们发现，对这些无非是勇者斗恶龙的变种剧情故事，已再无吸引我们继续游戏的魅力了，除了重复的套路和发酸的爱情，根本找不到其他。在《小李飞刀》等知名武侠小说改编之作中，不可否认，原著小说的巨大影响是让玩家游戏的最大动力所在，但相比小说中酣畅淋漓的江湖情仇，自己操控下的游戏发展却不时会因为种种谜题的困扰与实力的不足，而让主角惨死路上。我们重演着小说中的一幕又一幕，却演绎得结结巴巴，磕磕碰碰。与改编武侠小说的游戏不同，完全自创剧情的《剑侠情缘》、《轩辕剑》系列，可以根据玩家的不同反映，灵活调整故事的发展以及剧情的结果，但仍然没能摆脱纯武侠的固定氛围，仿如一幕古剧，悲欢离合依次继续，感动但并不见得快乐。虽说《三国群侠传》也被定义为武侠RPG，但和那些有着严谨故事主线的游戏相比，它更像是一幕闹剧，将幻想融入了武侠，因此玩过之后，除一时的满足之外，再难寻其他。不知是否受到了流行文化的影响，因此《热血江湖》虽然也改编自当红的武侠漫画作品，但正如现今的漫画作品总少不了搞笑斗趣无厘头之风一般，游戏中也充满了现代与时尚的味道，虽说它仍是一幕武侠剧。游戏的男主角如寒羽良（《城市猎人》漫画主角）一般，好色又搞笑，连上游戏中不时闪现的时尚符号表情，人物尴尬时头上流下的巨大汗珠等流行漫画表现风格，让人在游戏过程中感到亲切又放松，虽然在一定程度上，这样的设计淡化了纯武侠的严谨之风，但对于同样身处时尚流行前沿的年轻玩家来说，却有着莫大的吸引力，也难怪这套韩产漫画不仅在其国内大获成功，在日本也能占据一席之地，而对没有看过原著漫画的我来说，也很快就被游戏吸引，欲罢不能。尽管一套韩产武侠游戏中新鲜的设定并不一定能动摇我们长期形成的武侠游戏风格，但对创新才能生存的游戏产业来说，灵活的变通与及时地把握流行对于成功的游戏销售将有莫大的益处。



这样的好色老爹似乎是少男漫画中的特产？



极为华丽的即时格斗场面。



战斗时，敌人NPC也有巨搞笑的对白。

除上面所提到的新鲜亮点外，《热血江湖》漫画、游戏、小说、动画全方位的发展模式，以及借成功之势改制为网络游戏的的前进方向，都值得我们关注和参考，虽然在部分玩家的眼中，这款来自韩国的产品或许根本就没有与国内知名武侠游戏相提并论的资格，但师夷长技以制夷，固步自封最终必将被淘汰。面对现今韩系网络游戏几乎占去国内网络游戏市场大半江山的现实，如果不努力，谁又敢保证没有一天，武侠RPG游戏中韩流不会成为新的主流？P

从武侠RPG的2个关键词看新绝代雙驕叁



如果说《轩辕剑》系列和《仙剑奇侠传》是中文武侠游戏的巅峰，那么《新绝代双骄》系列应该能算制作水准紧随其后的那类作品。从这一系列问世开始，包括后来推出的《楚留香传奇》，宇峻的武侠RPG游戏以其独到的风格吸引了一批固定的拥趸，而在今年夏天，《新绝代双骄叁》（以下简称《新绝叁》）和《轩辕剑肆》的几乎同时登场显示出宇峻欲与传统强者一较长短的决心。可以肯定的是，这次《新绝代双骄叁》仍然能延续前作的水准，在笔者看来，它是最能体现武侠RPG特色的游戏之一。下面就让我们从《新绝叁》中最突出的几点来看吧。

■晶合实验室 8神经

总评 88

优	出色的画面，完善的战斗系统设计，分支剧情丰富。
劣	战斗难度偏高，有一些低级的BUG存在。

制作	宇峻科技
发行	寰宇之星
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■■□
音响：■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■□
娱乐：■■■■■■■■
剧情：■■■■■■■■■□

关键词一：名著改编

比起大多数武侠游戏，游戏剧本是改编自古龙大师最好小说之一的《新绝叁》一开始就能吸引到比其他游戏更多的关注。这是先天的优势，但并不代表一定就能够取得后天的成功，这个道理拿《笑傲江湖》和《仙剑奇侠传》来对比就能一目了然。到目前为止，最能让玩家津津乐道的几部武侠游戏几乎都是原创剧本，而很多改编的武侠游戏则往往让玩家发出“一部名著又被毁了”的叹息。很明显玩家的意思并不是说金庸、古龙等大师的名著情节还比不上《仙剑奇侠传》或《幽城幻剑录》，而是这些由名著改编来的武侠游戏几乎都不能达到玩家的期望，我们在游戏中可以看到杨过、令狐冲、韦小宝等熟悉的名字，但实际上游戏中的人已经不是小说中的那个人，游戏中的江湖也更不是小说中的那个江湖了。由此我们几乎已经可以下一个定论：“改编名著是一件费力不讨好的事。”当然，这一般只是针对游戏发售后玩家的评价，实际上对于那些还不拥有像大宇那样制作实力的厂商来说则相反，披上名著华丽的外衣肯定能让他们本来水准一般的产品卖得更好。

回到《新绝叁》的话题上来吧。前面笔者曾经提到过它的水准紧随《仙剑》等一级大作之后，那么联系上面关于名著改编的话题来看，是不是说《新绝叁》已经完全能反映原著的精髓了？不，事实正好相反，《新绝叁》的出色正在于它能摆脱原著的桎梏。这一次游戏的剧情其实是原创的，游戏中的主角变为江小鱼和江（花）无缺的儿子江瑕和江云，除了一些玩家原本熟悉的名字（他们已经降为配角了），这已经是一个全新的故事了。但是，游戏的剧情还是克隆了《绝代双骄》中的框架，这两个堂兄弟走上了父亲们的老路，被奸人（原著中的大反派江玉郎）所算计，兄弟阋墙，见面相斗不相识。到最后终于揭破阴谋，相逢一笑泯恩仇。玩家到此也会心一笑：这的确是改编自《绝代双骄》的游戏。《新绝叁》便在与原著的像与不像之间找到了平衡。



出色的画面是游戏中的一大亮点。


剧情中出现了仙狐鬼怪的设计会让一些武侠迷无法接受。

不能不提到，由于是制作小组原创的剧本，游戏剧情中的确有很多值得商榷的地方。试举几例：第一，身为主角的江瑕和江云，彻底被江玉郎耍得团团转，最后还是依靠了小鱼儿的智慧才能揭破这个阴谋。风头再一次被小鱼儿夺走，除了看出江瑕和江云这个主角当得不甚称职之外，也再次说明了古龙大师原著笔下的主角的确有着不可替代的魅力。第二：也许是制作者为了平衡两个男主角的表现，江瑕和江云在游戏大半过程中一直交替出场，并没有哪个显得更为突出。这也许更能称之为“绝代双骄”，但对于玩家来说因此失去了唯一的主角代入感是遗憾的（因为即便在原著中，小鱼儿的第一号主角身份也是不可动摇的）。相反的是一众配角，若湖、仇心柳和黑惜凤等女孩子塑造得堪称缤纷多彩，各具魅力（尤其是具有新时代女性大胆作风的黑惜凤，更令笔者倾倒啊倾倒），绿叶夺去了红花的光芒，应该不是一件好事。第三：多角恋。其实这应该作为一个单独的武侠游戏关键词来讲，因为迄今为止几乎没有一个武侠游戏能摆脱这个大俗套。就像肥皂连续剧的剧情人人都能猜出结局，但却有许多人偏偏喜欢看一样，玩家们也可以理直气壮地对武侠游戏中的“多角恋”大喊一声：“我就是喜欢！”《新绝叁》中的“男女关系”（请允许笔者使用这个词）简直就是一团乱麻，丝毫不亚于《心跳回忆》。两个男主角均可以和不下于三个美女中的一个达成结局（幸好只有一个），其中还有两个女孩是可以让两个男主角一起选择的。笔者认为制作组是有意往游戏中添乱，例如本来华紫音跟江云看着就快成了，结果突然就让江瑕对她来个“一见钟情”，且不说这合不合情理（江瑕难道真的对身边随时愿意为他牺牲的若湖视而不见吗？），玩家们倒是有了更多的选择——我们喜欢更多的选择，毕竟在武侠游戏中能享尽齐人之福的韦小宝比杨过更受欢迎。

关键词二：战斗练级


移花宫在本作中作为完成隐藏任务的地点出现。



根据分支的不同，两位男主角的母亲人选也会有变化。

当年的《仙剑奇侠传》一举红透半边天，相信称赞这款游戏好的老玩家们都经历了这样一个过程：在没有任何修改的情况下依靠辛苦练级将游戏通关。容许笔者大胆地说一句，在今日能让玩家不依靠修改而硬打通关的游戏，都有其过人之处，不论别人评价如何，在这个玩家的心目中这款游戏至少是值得自己喜欢的。不过，也许是在《仙剑奇侠传》之后玩家们被无止境的迷宫和练级败坏了胃口，一旦游戏中有复杂的迷宫和踩地雷的设计出现，就会招致一片抱怨。虽然许多需要频繁战斗的武侠游戏会遭到玩家的诟病，但稍加关注便可以发现，后来成功的武侠游戏无一例外地采用了这种设计，例如《武林群侠传》，例如《幽城幻剑录》。

当年有人提出，衡量一款游戏是不是RPG的第一个标准应该是是否有“升级”的设计，由此可以看出练级在RPG中的重要性。升级，并得到一个大绝招，再在敌人身上施展出来的快感是难以言喻的。虽然频繁的战斗会让很多人烦恼，但一款只顾将剧情浏览下去的游戏又有被人指责为“没有游戏性”的危险，于是如何把握练级和游戏进程之间的平衡就是制作者要好好考虑的问题。

在这方面，《新绝叁》表现出的是相当的“难度”，应该说，这是一款将战斗的困难发挥到极限的游戏。游戏中采取了“明雷”和“暗雷”相结合的设计，在大地图上则会随时踩中“暗雷”，而在需要战斗的场景中敌人都是可见的。但这并不代表玩家就可以随时绕过不想与之战斗的敌人，因为游戏中许多地方的道路实在太窄了，却偏偏堆积了好几群敌人，那种明明可以看见却绕不过去的情形也实在令人烦恼。此外，游戏中一些地点的更是难得让人瞠目结舌，例如取得“金之秘宝”的五雷坡和五雷塔，不仅敌人众多，还有要命的机关和时间限制，如果没有攻略的帮助，想要硬冲过这里真是难上加难。但只要能让人抓住战斗的窍门和体会到胜利后的喜悦感，相信有很多人并不畏惧这样的挑战，游戏系统中有很多独特的地方正是为此而设计的。首先是五行系统，这个想法和《秦殇》不谋而合。如果能在战斗中运用五行相克的原理，将会起到事半功倍的效果，一些原本看起来的很难的战斗也会变得简单。接着是个人特技，游戏中为每个人都安排了一些特技，例如江瑕的“识破”和“突破”，还有黑蜘蛛传授的“先制”等，如果能取得的话都会让己方在战斗中先取得优势。与之相配合的是游戏中的战斗画面，也极尽华丽，观看角色们使出各种惊天撼地的必杀技也是相当让人赏心悦目的一件事。另外，在《新绝叁》中，每个角色都拥有自己的能力，这在游戏的进程中是不可缺的。例如黑惜凤的轻功、江云的御剑飞行、熊霸的开山破石等，要通过一些特殊的场景都必须让他们发挥能力（要将他们安排在队伍的最前面），这个设计是新颖的，也能为游戏带来一定的乐趣。

抛开一些细节上的设计，《新绝代双骄叁》是武侠RPG中很富有代表性的一款，它的许多地方都将武侠RPG的一些要素发挥到了极限，对于这类游戏的铁杆玩家来说，这是一款值得慢慢体会的佳作。如果其续集还能保持这种水准，那么还将是值得我们期待的。P

大众软件游戏分级、评分制度

在2002年的游戏栏目中，为了给您在阅读上带来方便，起到媒体引导阅读的作用，我们特将游戏分为4个等级，包括普通级、指导级、专家级和研究级。通过它大家可以直接了解到一个游戏是否适合于自己现在的年龄。

普通级

大众软件游戏分级 POPSOFT 普通级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度均为0级。
适应人群：适合所有年龄人士。

指导级

大众软件游戏分级 POPSOFT 指导级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到1级的游戏。该游戏可能包含暴力、成人相关内容的暗示或不积极的意识导向。
适应人群：任何十四岁以下的人员不适于使用的游戏。

专家级

大众软件游戏分级 POPSOFT 专家级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到2级的游戏。该游戏可能包含尚可为法律许可、社会容忍的成人、暴力或不良的意识内容。
适应人群：只容许十八岁以上人士使用的游戏。

研究级

大众软件游戏分级 POPSOFT 研究级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到3级的游戏。可能包含显而易见的成人、暴力、恐怖内容，或反动的意识导向。
适应人群：只容许十八岁以上专门从事游戏制作、发行、审批及游戏研究者使用的游戏。

下面列出的成人度、暴力恐怖度、意识导向度是判断和决定以上四个等级的内在参数。

成人度：

0：内容健康、单纯，不含任何色情成分，不涉及两性关系。

1：内容健康，暗示或提及少量两性关系问题，不含色情成分。

2：较多提及关于两性关系的问题，虽无色情成分，但有会容易引起不正当联想的内容；可能有人体裸露的画面，但出于艺术、科学等原因为法律所认可。

3：有严重色情问题。

暴力恐怖度：

0：无任何表现血腥、暴力及非人性内容。

1：有暴力倾向方面的暗示，有少量表现的血腥或其它场面非人性场景的内容。

2：明显表现出暴力倾向，有一定数量表现的血腥或其它场面非人性行为的内容。

3：详细表现肢体分裂的过程或状态，明显的施暴过程，以及表现其它非人性的行为。

意识导向度：

0：具有健康的主题、无粗俗文字、具有与我国相通的文化背景。

1：主题虽以揭露批判为主，但可能对游戏玩家产生消极影响；或有一定数量的粗俗文字；或在游戏背景以及意识形态方面不能完全和我国国情相符合。

2：主题较为颓废、有较多的粗俗文字，在游戏背景以及意识形态方面有轻微的和我国国情相抵触的方面。

3：主题反动、文字粗俗、游戏背景以及意识形态方面严重和我国国情相抵触。

以上就是我们试拟的一份游戏分级草案，欢迎广大读者、玩家和厂商积极提出宝贵的意见。

在本刊中出现的游戏评分，我们主要基于以下几个标准给出：

画面：

对游戏画面的评估主要在以下几个方面：游戏图像精细度的高低；色彩搭配以及构图上是否合理；对各种游戏角色的刻画是否生动、得体；画面中所有人或物的动态表现是否流畅、自然、优美、合乎情理；游戏动画的制作水平如何。

音响：

游戏的音响包括音乐和音效，在这一方面主要衡量音乐和音效对游戏气氛的烘托是否到位，音乐是否动听，音效是否丰富，并能准确地反映出其所要表现的事物。

操作：

游戏操作性的好坏并不取决于操作内容是否复杂，而是在于操作的合理性和便利性。设计者是否考虑到新玩家在操作不熟练时需要快速上手的需要，以及老玩家在熟悉游戏后需要更方便快捷操作的要求。游戏中是否提供操作训练，是否允许玩家自行定义操作键，玩家在操作游戏时是否感到得心应手。

剧情：

游戏剧情包括两个方面，即游戏的情节内容和企划设定。在情节内容方面要考查其对玩家的吸引力，以及对玩家情绪的影响程度。在企划设定上则要衡量其是否合理、细致、公平、有创意。在总体上是否能激发玩家的好奇心、参与感、创造感和趣味感。

娱乐：

娱乐性是游戏的根本，取决于玩家对游戏的精神投入程度、成就感、挫折感以及身体疲劳度的影响。而游戏的画面、音响、操作、剧情也都会对游戏娱乐性产生一定的影响。游戏娱乐性的衡量重点就在于游戏的耐玩度上，这其中包括玩家每次游戏持续时间的长短，以及总体游戏时间的长短。玩家在某一游戏上的持续时间越长，则表明该游戏对玩家提供的娱乐性越高。

评分方法：上述各单项满分10分，总分为各单项评分之和乘以2，并依据晶合实验室对该游戏的总体印象，向上或向下浮动1～3分。

Neverwinter Nights



无冬之夜（下）

■湖南　游侠天奕（本刊特约作者）
贵州　YAGO

总评 90



项目	内容
● 制作	Bioware
● 发行	Infogrames/天人互动
● 载体	CD × 3
● 类型	角色扮演
● 语言	英文
● 环境	Win9x/2000/Me/XP

画面：■■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■■
剧情：■■■■■■■■■

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 800MHz
显卡：32MB以上3D加速卡
内存：256MB RAM
硬盘：1.2GB

无上内功心法

《无冬之夜》的初期冒险是最困难的阶段，无论是战士还是法师生命值都不高，而普通敌人随便一次重击就能打倒你。打不赢就跑的游击战术是面对强敌的唯一解决途径，用弓箭远距离攻击，攒钱招募佣兵当肉盾，跑到卫兵旁边寻求支援，这些看似无赖的打法都可以帮助你度过最初的困难岁月。即便是装备最好的战士也要提防大批敌人的围攻，诱敌分化并逐个歼灭才是最安全的打法，在遭遇群敌时如果感觉吃力可以逃到某扇门后，堵住这唯一的通道挨个单挑就简单多了。法师要借助佣兵伙伴和召唤怪物组成的肉盾来挡住敌人，然后再猛放大威力攻击魔法，到后期法师级别越高法术的杀伤效果越惊人，战士们吃力的砍剁完全无法与之媲美。

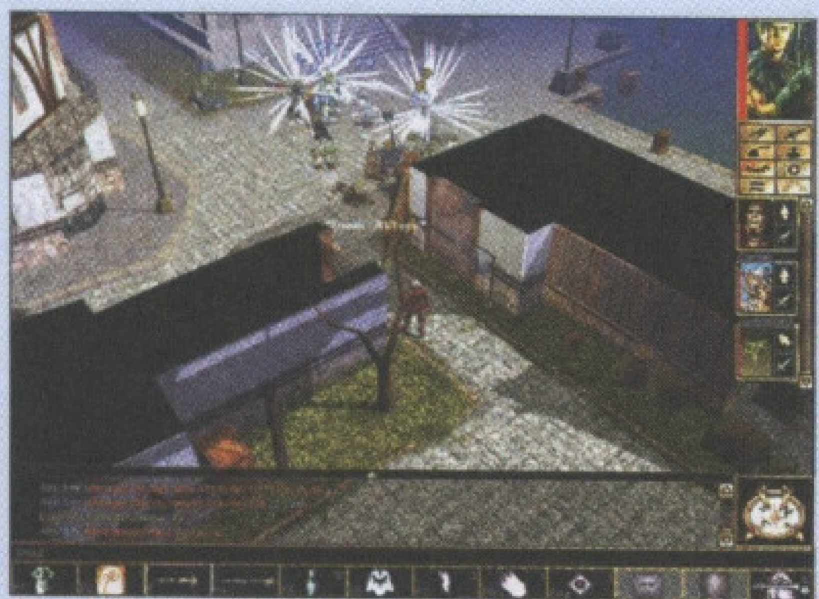
玩家在激烈的战斗中经常会弹尽粮绝，队友也被砍翻在地，这时应毫不犹豫地使用传送石返回神殿，在那里可以卖掉旅途中搜集的不用物品，还可以得到免费治疗，神职人员提供的免费治疗可清理主角及队友身上的所有异常状态。退一步说，死亡也并不可怕，因为你可以选择在本关神殿中重新复活，但会损失金钱和经验值，人物级别越高损失的经验值就越多，如果实在心痛就别复活了，直接Load算了。复活后与掌管传送门的神职人员谈话可以把你直接送回到刚才死亡的地点，但之前最好把武器和血瓶都准备好。被杀死的队友也会在神殿中复活，与他对话即可招募入伙。



Luskan城

从不同地点获得的线索都表明，祭仪教的总部位于Luskan城的魔法塔中，其首脑是Arcane兄弟会的大魔法师Maugrim（摩古瑞姆）。Aribeth请你到那里展开深入调查，Aarin则安排好内线，使你能够进入已完全戒严的Luskan城。赶到绿鹭旅馆区的北端，在内线的接应下进城，马上就会遇到战斗，消灭众匪徒后从勇士处了解该城的基本情况：该城由Arcane兄弟会统治，但他们所在的魔法塔已禁闭多日，这导致城里的5位高级军官为争夺领导权而相互残杀，如今只剩下两位。在场景东南部有3座建筑：娱乐场、Jadale豪宅和Cutlass旅馆。旅馆的Elynwyd请你把他的妹妹从军官Kurth处解救出来，在击败Kurth后即可；娱乐场的Bela请你到2楼找Rhaine，后者将告诉你两个高级军官的藏身地，并提供秘密通道的钥匙。2楼另有1人Erb在搞婚外恋，替他到Jadale豪宅跑一趟，取回定情戒指。回到城区，往西过桥，遭遇两派匪徒的混战，他们的战斗力较强，数目多，而且源源不断地出现。去Tyr修道院与Aribeth和Aarin会合，但只有Aarin在此，他说Aribeth在进城后就很奇怪地失踪了。离开修道院，在西南部找到1座损毁的塔，用Rhaine给的钥匙打开铁门，进去穿过地窖抵达码头区。出口旁有座泛着光的雕像，它通往3层探险场景——Illusk废墟，各层的Boss分别是


内线接应你进入Luskan城。


Tyr修道院前的匪帮混战。


以链状闪电术打击Voleron的亡灵护卫。


Kurth巢穴里的怪物传送门。

骷髅武士、堕落的英雄和水元素守卫，击败它们后用骷髅头、英雄心、祝福水开启各层的封印门，方可挑战最深处的被诅咒者Voleron。先用链状闪电和冰风暴肃清他周围的喽罗，再集中精力对付Voleron，获胜后可搜刮到好装备。返回码头区，过水上木桥时遭遇众多匪徒的拦截，其纵深很长，数目很多，敌牧师尤其厉害，要优先干掉。推进到东北进入Kurth的巢穴，杀过牢房区抵达中央大厅，这是个分岔路口，先往东北找到蓝色水球，再往正西解除怪物传送门，最后往西北。一场激战，击败重兵护卫的Kurth，在他身后的房间里寻得魔法塔通行证。回到Tyr修道院，Aarin以Kurth的通行证为蓝本克隆了一张，拿着它即可进入Arcane兄弟会的魔法塔。

来到西北部，顺利通过两道盘查，得知塔里的魔法师们在内斗。进一楼大厅，与东北房间的兽人族武士交谈，惊闻Aribeth已到此投效Maugrim，而Maugrim正在招兵买马，准备任命Aribeth为统帅进攻无冬城！让随从们原地站立，自己以隐身状态行动，在大厅左侧房间拿到一些文件和主门的钥匙，前者证实了Aribeth的背叛行为，后者则可打开大厅前方的石门。保持隐身，穿过走廊，触摸泛着光芒的石柱，由传送门上至二楼。前方大厅正进行着一场激战，等他们打完后再过去收拾残局，在西南角的房间找到符石（Runestone），利用它传送至第四层。逆时针绕行，沿途注意搜集两个特殊物品，将它们放到东北部的石棺里即召唤出一个Golem，跟着它到西北部，艰难击败强力魔法师Rimardo（关键是要先干掉他所召唤的生物）拿到符石，升上第七层。这是片牢房区，从守卫身上夺得符石和监狱钥匙，救出一名被囚的魔法师，他讲述了Maugrim篡夺兄弟会领导权的经过。上至第九层，见到兄弟会的原任首领Aridam。他告知Maugrim正在寻找能量诀（Word of Power），正是这个神奇的东西令他被Maugrim所蒙蔽，导致今日被困的局面。周围有4个小房间，用魔法箭一一摧毁里面的4个灯座，击败随之而来的召唤生物，解除Aridam的困境，他即为你打开通往顶层的石门。穿过走廊，由传送门抵达顶层。顶层的广场被栅栏分为两部分，对面那侧正有很多信徒在顶礼膜拜祭仪教的首脑Maugrim，他正在欢迎Aribeth的加入！一番对话后，敌首脑都离开，留下成群的



队友是游戏中主人公的重要伙伴，这些招募来的佣兵总会保持比主角低一个级别，他们连续升级后也会掌握新的特殊技能，不过这需要玩家在对话中提醒队友提升技能，否则这位伙伴的特长就得不到充分发挥。队友在战斗中生命值过低时能自行饮用血瓶（不是用主角的）补充HP，反复多次后血瓶储量就会耗尽，只需休息就能让队友的血瓶和魔法恢复。队友不能帮助主角携带物品，因此当你扛不动沿途搜刮来的金银珠宝时也别指望身边这位，不过队友们拥有的特殊技能完全可以消除你的不满情绪，那位第一章中站在神殿出口的半身人小偷Tomi简直就是一位开锁王子。当你打不开某个上锁的箱子时，他会叫嚷着“我能轻松搞定！”并跑过来帮忙，玩家必须尽快给他腾出箱子前的空地，动作稍慢一挡住他，这家伙就会站在你背后发呆，你又必须重来一次。从这位开锁王子的例子可以看出，《无冬之夜》的人工智能存在着不少问题，特别是在寻路方面的AI相当令人烦恼。各位玩家在蜿蜒崎岖的迷宫中行进时特别要注意身后的队友，他们似乎习惯走直线来跟上你这位主人，如果这位伙伴被卡在某个死角里你别指望他会转身走出来，当你跑快点绕到一堵墙后，队友索性就会把脸扎进墙里，双脚徒劳地朝你所在的方向迈动，实在是“感人”至极。

精打细算的玩家要注意了，使用传送石（Stone of Recall）瞬间返回神殿时是免费的，但如果要从神殿回到刚才来的地方就需要交纳一定的手续费，越到后期价格越贵，这大概是神职人员们的重要收入来源吧。

各种箱子里出现的物品是随机的，但物品等级与主角级别相关。因此要特别注意那些上锁且设有陷阱的“高级”箱子，它们里面多半是令人垂涎的宝物，排除陷阱并撬开锁后不妨存个盘，如果开箱不满意还可以提盘重来，多来几次你也许会得到梦寐以求的魔法武器。如果条件允许甚至可以在级别较高后再回来开这种箱子，这样得到的宝物可能会更好。魔法口袋是很好用的东东，你可以把很多重的东西放进去，比如一把50公斤的大斧头放进魔法袋后可能就只有30公斤重，对于那些力量不高带不了多少东西的角色来说非常实用。

怪物冲过来。作为第2章的最后一战，此战没有想象的那么难打，其中只有1个难缠的角色，其他都容易用大范围杀伤性法术歼灭。肃清敌人后，进入Maugrim的卧室取其日记，返回Tyr修道院，将所遇之事向Aarin汇报，他当即决定赶回无冬城。


由此进入arcane兄弟会的魔法塔。


在第四层大战魔法师Rimardo。

第三章 能量诀

Luskan城对无冬城的战争不可避免地爆发了，因Fenthick之死而背叛的Aribeth成了敌军统帅。但更令人忧虑的是，Maugrim并没有在军队中，而是在派人四处寻找古老的能量诀（Word of Power）。虽然不知道该物品的作用，刚刚接替Aribeth职位的Aarin仍把它当作重中之重，秘密抵达Beorunna's Well村。根据分析，能量诀共有4块，其中一块已被Maugrim掌握，另外3块则可能分布于该村的周围地区。你的主目标就是到村子外北、西、南3个不同方向找齐3块能量诀，并将它们交给Aarin。


通过石柱传送门在魔法塔里旅行。


Maugrim正在欢迎Aribeth的加盟。

寒之林

离开兵营到东南部的酒馆找考古学家Lillian。她的宝物Snow Globe被魔法师Nax偷走，Nax到寒之林（Coldwood）探寻古魔法实验室去了。只有拿回Snow Globe，Lillian才肯透露能量诀的位置。从旁边武器店的Rolkid处接到拯救运输补给线的任务后，由北门离开村镇，来到寒之林。兽人族强盗的营地在东南角，里面主要是弓兵，击毙其首领


Maugrim走后，大群的怪物冲过来。

经验值对玩家来说意味着更多技能、特技和生命值，那么有没有办法能够尽快得到更多经验值呢？答案是肯定的，我们不必动用修改器，游戏程序内就有很多可以利用的BUG。例如第一章剧本中，在离开神殿后的中央广场，一棵大树旁的德鲁伊人会给你一个到Blacklake区动物园解救动物的任务，干掉动物园主后拉房里那个开关，接着到外面院子里的大树旁使用德鲁伊人给的传送卷轴，再回来和拯救时和4只动物对话，堵住门反复与其中一只动物对话，每次可得到19点经验值，无限持续很快就能升级。而类似的赚取无限经验值的地方还有很多，例如第一章Begger Nest里的那个大坟墓，在那里的某个棺材中玩家会找到一件盔甲，拿走盔甲会召来木乃伊，但如果你把盔甲放回到棺材里也会召来木乃伊，反复拿出放进就能让你有源源不断的木乃伊可杀，但级别升高后这些木乃伊能提供的经验值就越来越少了。此外第二章在通往Charwood的诅咒森林有座闪光的纪念塔，点击后要连续回答3个问题，正确答案是Nether、Shall、Rule，但如果你答错了就会引来两名骷髅战士，打死它们也能挣不少经验值，不断重复答错就能引来无限的骷髅战士。

经验值可以无限，金钱也可以用一些“非常”手段捞取，例如第一章在执行任务中遇刺客袭击后会夺得暗杀主人公的秘密指令文件，返回神殿把文件拿给隔壁的Fenthic可以得到一些酬金，但如果阁下是一位优秀的浪人则可施展妙手把那份文件“拿”回来，然后再度与其对话收钱，不赚到盆满钵溢就别忙走。

热衷于修改游戏的朋友会发现《无冬之夜》绝对是个噩梦。第一章剧本结束后，游戏会自动检测主角的各项属性和技能是否与其级别相吻合，如果差别太大就判定为非法角色，游戏自动退出，辛辛苦苦打了半天才完成的第一章就这样给废了。当胆大妄为的玩家面对这残酷现实欲哭无泪时，他多半真会后悔自己修改游戏作弊，那么我们也许可以给他一个改过的机会：用文本编辑器打开游戏目录下的Nwnplayer.ini文件，把[Game Options]项下的Single Player Enforce Legal Characters修改为0，这样就可以不检测过关了。不过在此仍要奉劝那些习惯自毁乐趣的玩家还是及时回头，从善如流吧，这并不是一个难到变态的游戏。


摧毁火元素召唤台。


进密室取得snow globe。


与白龙的战斗不可避免。


每当拿到能量诀，Haedraline就会出现。


与强悍的火巨人对抗，怎么都轻松不起来。

Vaath即消除补给线的一大威胁。在东北部可发现一道流光溢彩的传送门，由它进入古魔法实验室。出现于中央大厅，绕到东北角，摧毁火元素召唤台进入实验室，从中了解到此处的一些秘密。再去西北部，在一厅里见到4面铜锣，以狮、狗、熊、龙的顺序敲击它们方可进入旁边的密室，拿到Snow Globe。若想继续探索，可设法去解救被困在东南部牢房里的Nax。回到Beorunna's Well村，将Snow Globe交给Lillian，她这才告知这个小碗似的物品里就藏着一块能量诀！上2楼，找到Lillian的房间，进入Snow Globe所蕴涵的小世界。这儿雾蒙蒙的，奇怪的是Dryad与矮人两族在此进行着无休止的战斗，而且双方都不会真正死去。绕到场景中央，下洞穴见到1条白龙，正是它依靠能量诀的法力构造了这个小宇宙并籍此获得不死之身，因此作战不可避免。多准备石皮术，间或施加给前线的雇佣兵，另以破除术解除白龙的护体魔法，其余时间就是不断发出攻击型法术。击毙它后，在远处的箱子里拿到第1块能量诀。这引出蜥蜴女Haedraline（贺笮琳）的幻像，她告知能量诀是远古创造族的圣物，她自己则是该物品的奴隶。未来得及多交流，她就消失了。

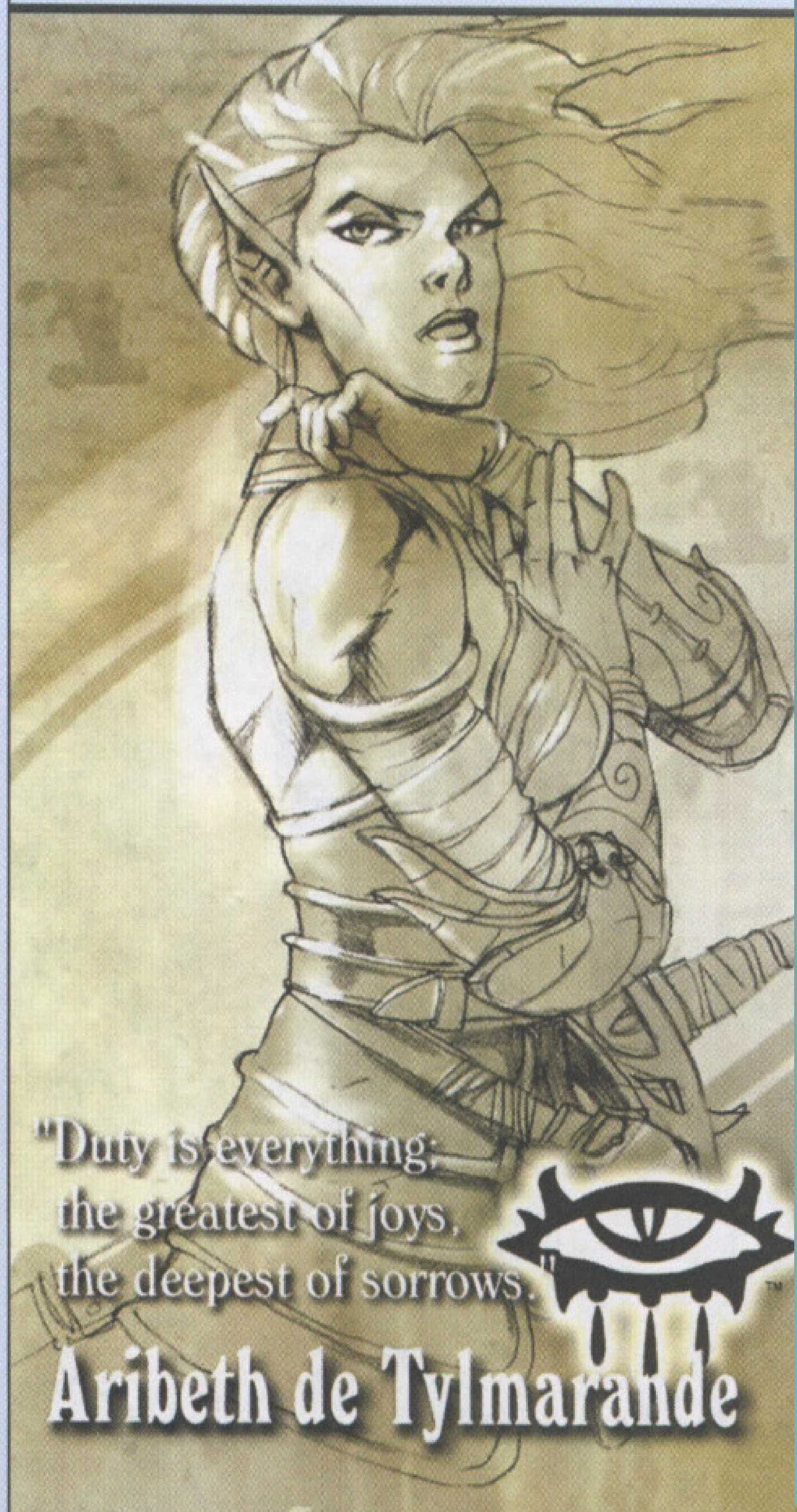
月之林

往西出村到月之林（Moonwood），遇到一群作战力很强的山巨人。向驻扎在此的Uthgardt族询问山巨人之事，得知这一带龙族的异动情况。深入到第2片月之林，可发现3个出口。先进中央的洞穴，绿龙Akulatraxas说山巨人总是冒死来偷它的蛋，再转到西北部山巨人的巢穴，多准备一些大范围杀伤性法术，从成群的山巨人中杀开一条血路，下至第2层，奋勇击败强悍的山巨人头目，取其首级，可拿去向绿龙讨赏。它这才告知事件的起源：位处世界屋脊的邪恶红龙Klauth驱使喽罗四处收购其他龙族的蛋。赶往世界屋脊（Spine of the World），一进去就遇上一队厉害的祭仪教弓兵，看来这儿的确有能量诀的线索。此区的主敌是非常强悍的火巨人，它们通常2个1组。在前线武士顶住它们的同时，以冰风暴术对付之。场景中央神秘洞穴里的金龙Gorgotha证实Klauth手中的确有能量诀，并愿以宝藏来换Klauth的头颅。进入北部火巨人的巢穴，除了火巨人外，还需小心那些会隐身的地牢武士，他们对魔法师类角色的威胁尤其大。此层是火巨人巢穴的南区，其西北部通巢穴北区，不过那里面没什么重要事物，倒是北区入口旁的囚犯能透露重要信息：Klauth之所以收购龙蛋，是为了延长自己的寿命，火巨人和山巨人就是受它胁迫而大肆侵扰其他龙族。

绕到场景中央进入巢穴东区，在西南部遇上火巨人的头目，施展死亡之指将它点死，余敌不足为惧。拿到Pass Golem，打开东面通道


用死亡之指点死一个火巨人。


成群的狂暴兽族冲了过来。




火巨人举起令人畏惧的火剑。


隐形的地牢战士对魔法师威胁大。

的门，在熔浆间的过道上穿行，连续解除几道陷阱，碰到一群灰Golem和火巨人的拦截，前者的链状闪电术和召唤术相当麻烦。过此难关后，一路畅行无阻，到东南角，进入红龙Klauth的藏身地。Klauth倒是彬彬有礼，它不仅努力劝阻你试图开战的念头，而且许诺只要你帮助它弄来龙蛋，就愿意交出能量诀。这就看诸位如何抉择了，笔者选择与Klauth开打，因为它的行为太邪恶了，但它的确太厉害了，几乎就是不可战胜的，这一仗当属《无冬之夜》中最为困难的战斗！要击败它必须依靠4个因素：一是召唤石，若情况不妙就毫不犹豫地使用它，在Tyr修道院里休整后再战；二是8级甚至9级的召唤术，以召唤出的元素生物作为抵抗Klauth的主要手段；三是各个层次的冰风暴术，只有这个法术才有可能对Klauth造成杀伤，只要有机会就狂放冰风暴，虽然不是每次都有效；第四是各类防御型、辅助型的魔法，比如石皮术、破除术、意念抵御术等，用来加强前线武士的能力。综合以上手段，击败这头超级厉害的红龙，搜刮得到红龙盔甲和能量诀。Haedraline再次出现，讲述了创造族的历史和能量诀的来历。返回世界屋脊，将Klauth的头颅交给金龙，可获得游戏中最好的腰带。

Ilkard要塞

在Beorunna's Well村的西北，德鲁伊Yusam对Uthgardt族的Elk部落攻击无冬城联军的行动感到疑惑，于是请你去调查。出村镇南门即是Ilkard要塞区。先到西北部进入Orc族洞穴，杀至中央，救出Elk部落的巫师。他说部落遭受瘟疫的袭击，并给你一个象征物，可凭它进入Elk部落的营地。回到地面，南下到达Ilkard要塞，往西出营寨，肃清强悍的敌人，摧毁所有攻城车，在山坡上击毙他们的攻城指挥官，解除要塞之危。要塞驻军首领Damas对此非常欢迎，并希望你继续追杀Elk部落。穿过战场，由西北部的出口转入下一地区。找到Elk部落的营寨，直接进去，找到酋长Zokan。他解释说Elk部落所遭受的瘟疫皆拜Damas所赐，他们攻打Ilkard要塞的目的就是为了从Damas处获得解药。拿着证物回去质问Damas，迫使他供认罪行并交出解药。再去找Zokan，他即许诺不再与无冬城为敌，最后将此消息带给Yusam。

在要塞区的东南部，有一出口通创造族废墟。废墟入口在一片泛着光芒的奇特区域附近。摧毁召唤台，干掉驻守的强敌，进入废墟。在中央大厅发现四周的门多被闪电封上，虽然能硬冲过去，但却没办法对付守卫的Golem，因为任何形式的攻击都无效！走西面的石门，上至花园，魔法师Sapphira透露说，只有返回到1万年前，趁此设施正在建造时破坏那些Golem，才能拿到深藏于此的能量诀，作为报答，你需在1万年前的这个花园里为她埋下某个树种。答应她的要求，得到相关物品。离开花园，转到废墟西北部的


以链状闪电成群的火元素。


消灭这些帮助Klauth孵化龙蛋的魔法师。


多与人交流可得到很多情报。


与红龙Klauth的战斗无异于一场噩梦。

房间，这儿有个太阳盘（Solar Dial）。将时间水晶的特殊能力对着它使用，即被传送到1万年前的相同位置。在正在建造中的地牢里探索，所遇之敌大多是一些军官，他们几乎不吃魔法。转到花园里，遇上Morag，她这时还只是创造族的公主，对你这种擅闯之敌当然是毫不客气地喊来护卫。消灭敌人后，在地面上的红色区域埋下树种，再返回大厅。杀至东北，奴隶首领送给你一个物品，可使其他奴隶更乐意与你合作。现在戴上创造族特有的翻译项链，分别找到制造Golem的3位奴隶工人，一一劝说他们在所制造的Golem中留下缺陷，你需从火、寒、钝型、刺砍型4种缺陷中选择一种。

由太阳盘返回现代，去花园交待完种树的任务，即开始着手一一破解光、烟、声音这3道密室的谜题。所有密室前的Golem因你回到1万年前布下的缺陷，都不再刀枪不入，轻松击败它们，取钥匙进入相应的密室。密室里的怪物厉害得多，尤其要小心拥有强大法力的Skeleton Devourer。声音密室在北部，这儿有4面铜锣，根据它们相对入口的位置，按如下顺序敲击：远右、远左、近右、近左、近右、远左、近左、远右共8响。光密室在西南部，大厅中有5个水缸，从中间的水缸里拿出一些彩色宝石，在两个主水缸（Primary）中分别放入红宝石和黄宝石，再将橙色宝石各放一颗到旁边的喷泉中。烟密室在东南部，从架子上拿到6包彩色粉末，将它们分3批按以下顺序放到旁边的灯座上：红、黄，蓝、红，黄、蓝。当3间密室的谜题都解开后，即可从中央大厅开启通往正南部的石门。击败突然出现的地狱魔鬼，从祭台上取得能量诀。Haedraline第3次现身，告知Luskan城的军队在Aribeth的率领下节节胜利，目前正在猛攻无冬城，意图夺取藏在那里的能量诀。

Never城堡

当你和Aarin一起赶到无冬城时，只有中心区没有陷落了。显然，Aribeth对城市防御



古墓中与四魔剑恶斗。



只有冰风暴术才有可能杀伤Klauth。



创造族废墟入口处的守卫。



解除Ilkard要塞之围的战斗。



Zokan控告Damas将瘟疫传播给Elk部落。



从Sapphira处了解创造族废墟的秘密。



地狱魔鬼守护着第三块能量诀。

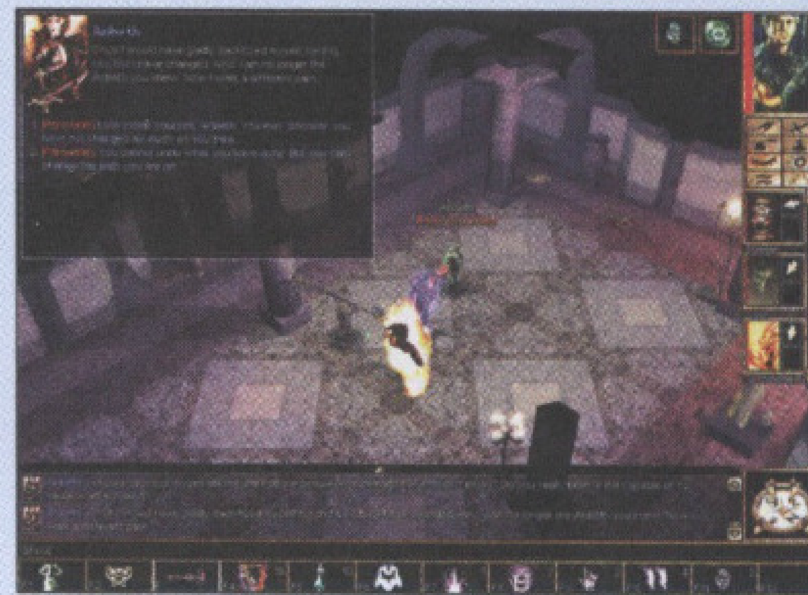


和我方战术弱点的充分了解，对无冬城来说不啻于一场灾难。而费尽周折夺取的能量诀除了引来Aribeth和Maugrim更猛烈的攻城外，无人知道它们究竟有什么用。无奈之下，领主Nasher允许你探望被关押在城堡牢房里的神秘蜥蜴女Haedraline。下至牢房，Haedraline显然只信任你一人，她讲述了创造族（Creator Race）藏身于源石（Source Stone）的来龙去脉，而瘟疫的制造、能量诀的现世，正是为以Morag为首的创造族的复出积蓄能量。一旦他们从源石中出来，现有的各个种族必将沦为他们的奴隶。为阻止复出，必须从Maugrim手中夺取最后一块能量诀。离开Never城堡，穿过中心区，抵达南部战区（War Zone）。此处的敌人包括冰巨人、各类Golem和高级元素战士，它们对魔法的抵抗力都比较强，其中尤以Siege Golem最厉害，除了链状闪电术，任何其他攻击都几乎对它无效，而且它还能自动加血。整个战区分为南北两片，各有一座门口流光溢彩的房屋，里面各藏着一位Arcane兄弟会的魔法师，正是他们在控制着Golem的活动，只要找到并击毙他们（用链状闪电术），所有Golem就不战而亡。再摧毁所有攻城车，即解除无冬城所面临的紧迫危机，可去中心区的Trade of Blade找军官Trancar领赏。


在战区里清除攻城之敌。

在战区的最南部，穿过房屋抵达神秘庭院。这儿的守卫是个非常厉害的龙魔（Half-Dragon Baator），狭小的回旋空间更增添了作战难度。击败它的关键是让魔法师总与它保持一定距离（否则挨不了两下），必要时用隐身来避开龙魔。进入Maugrim的指挥所，在大厅遇到故人Aribeth。简单的对话后会打一架，她很快就屈服，此时是劝说她改弦易辙的唯一机会，可惜笔者的劝说能力太弱，没能成功，只好与Aribeth再次作战。这回她拿出了真本事，无冬城最强武士的称号可不是吃素的，稍不留神就会被她砍翻。当Aribeth倒下时，她的悲剧故事亦随之结束。进入内厅，经过图书室，即可见到祭仪教的首领Maugrim。他狂笑道已利用其手中的能量诀完成了仪式，醒过来的Morag正在积蓄能量，创造族的复出已无可避免，很快进入战斗。Maugrim一上来就使用时间停顿术，声势颇为惊人，但只要在对话前施展了Spell Mantle护体，就能挺住他在时间停顿期间的攻击，接下来会发现他几乎不堪一击。搜刮得到最后一块能量诀，返回Never城堡。Haedraline证实了Morag及创造族将从源石中复出的客观情况，为了避免灾难的发生，唯一的办法就是主动进入源石内部，在Morag的能量全部恢复前阻止她。由牢房另一侧的出口下到地牢，找到科学家Fort，他说3块能量诀均已放在源石旁的支架上，并讲述一番他的研究心得。前行至源石入口，将第4块能量诀亦放上支架……


龙魔守护着Maugrim的指挥部。


力劝Aribeth改弦易辙。

第四章 源石

源石里敌战士的魔法抗力很高，格斗力也很强，好在他们数目不多。谨慎推进，在圆木门边救下女战士Asheera，其声音和容貌极像Aribeth。她所送的魔法项链是游戏中最好的装备，对最后的决战很有帮助。蜿蜒杀到尽头的宽敞洞窟，这儿聚集着许多敌人，分批引诱它们并消灭。由传送门下至守护者巢穴，这是一片相当开阔的广场，你必须同时面对两条龙！虽然它们两个加起来也没有Krauth那么难打，但也绝不容掉以轻心。石皮术和Mind Flask术必不可少，用以保护在前线与龙搏斗的雇佣兵和第9级召唤生物，魔法师自己则施展链状闪电和效果最大化的酸箭术等魔法进行攻击。


源石的入口。


在源石洞穴中的战斗。


大战双龙。

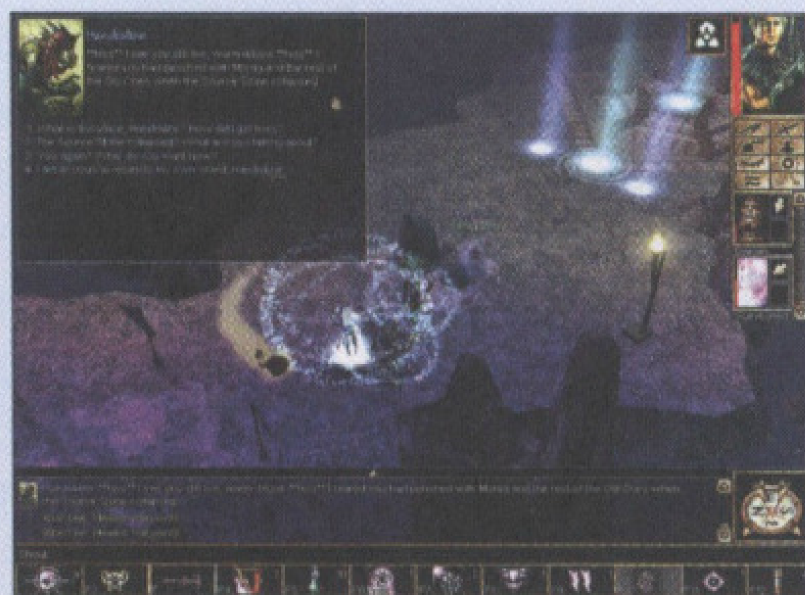

Morag的精锐护卫相当棘手。


weird术召唤出一个硕大的恐怖怪物。

击毙它们，捡得两把钥匙，到广场远端连过两道门即可进入Morag的藏身地。不过可先利用召唤石回Tyr修道院做最后的调整，因为一旦下去，召唤石就不起作用了。下到Morag的巢穴，沿通道蜿蜒前行，很快就见到Morag及其精锐护卫。施展各类防护性魔法，再主动发起攻击。Morag退走，留下那一队精锐护卫来拦截你。由于场地狭小，敌人数目众多且不停地出现增援，使得魔法师很难完全躲开敌人的追击。多用隐身术或喝隐身药水，以便自己能腾出手来施展魔法，主要是酸雾术之类的大范围杀伤型法术，但不可多用链状闪电术，将它们留给最后的决战。另外，利用收集到的各类魔杖，施放Mass Charm、Fear等法术，干扰众敌的作战。挺过此道难关，推开石门，即与Morag最终决战。此战的难点在3个方面：一是Morag召唤出的两个武士，其格斗攻击力之强仅次于红龙Klauth，雇佣兵Daelan与第9级的召唤生物即使在石皮术、力量术的帮助下也无法与他们对抗，只是拖延一些时间而已；二是在场景远处围坐着一圈魔法师，他们的存在使你对Morag的任何攻击都无效，他们自己则不吃火、冰、电、毒系的任何一种魔法，更糟的是其入口处的刀丛使你无法接近他们进行物理攻击（一碰就死）；三是创造族女王Morag，她的魔法能力无疑是游戏中最强的，一出手就几乎全是八九级的魔法。获胜的关键在于先解决掉围坐着的那一圈魔法师，而将他们一网打尽的最好办法就是第9级的Weird术！为此，石门开启后，立即冲上前去，施展时间停顿术，再对着众魔法师的中央施放Weird术，接着把所有链状闪电都锁定在Morag身上。这样，当时间重新启动时，随着一个巨大恐怖怪物的出现，敌魔法师全被吓死，而链状闪电亦迅速结束失去保护的Morag性命。当创造族女王倒下后，源石开始崩塌，迅速由侧面的传送门离开，来到一个奇妙的异元空间。等候在此的Haedraline提醒你，探险永不会完结…… P


迎战最后的恶魔Morag。


围攻恶魔。


Haedraline将你从崩塌的源石中接应出来。



巴冷公主 Princess Balenr

这是一部取材自台湾原住民故事的ARPG，讲述部族公主与百步蛇王相恋的感人故事。剧情部分的表述极为细腻，以巴冷与阿达的爱情为主线，还穿插着祖穆拉、卡多和智长老的情感纠缠。表现手段多样，充满个性的对白和大量的动画渲染，使人物性格生动可信。在音乐部分绝对值得收藏，富于民族风情的曲调空灵幽婉、飘逸出尘，再配以色彩绚丽、细腻传神的剧情动画，实在是一种视听享受。游戏画面采用3D贴图，引擎技术属于中游水平，地貌和气候变化多样，观感上还可接受。战斗系统设定相当复杂，如魔法分为山、川、日、月、火、风等6种属性，共有30种不同的魔法，每一种又分10个等级，差不多有300多种魔法效果。游戏中还设计了合成系统，打怪物能够收集到原料和药材，玩家和工匠可合成药剂和武器。整个游戏可以说是迷宫大集合，游戏中期之后在繁复庞大的迷宫中还加上拉杆和传送等多样化的机关，其难度对很多玩惯日式角色的人来说也是艰巨的挑战，玩家在开打之前要有点心理准备，画图和记录是必要的，否则在后期会大吃苦头。

总评 76

项目	内容
制作	荣钦科技
发行	智冠科技
载体	CD×3
类型	动作角色扮演
语言	中文
环境	Win98/Me/2000

评分项	评分
画面	■■■■■■□
音响	■■■■■■■■
操作	■■■■■■■
娱乐	■■■■■■■□
剧情	■■■■■■■□

配置要求：
CPU：Pentium Ⅱ 300MHz
显卡：8MB以上3D加速卡
内存：128MB RAM
硬盘：400MB


在村庄中与孩子们玩捉迷藏的游戏，可得到关键剧情道具。

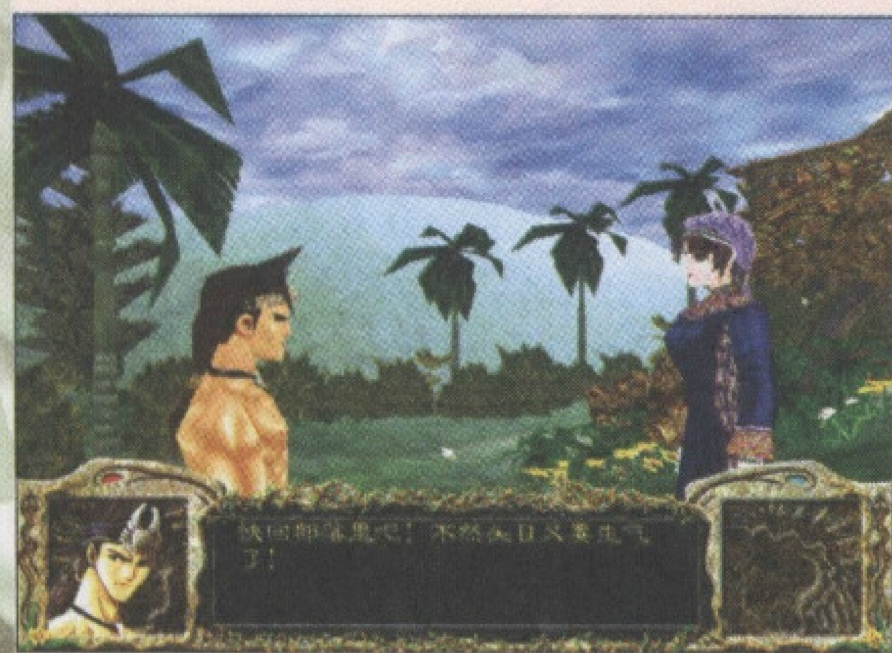
■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

一、梦中少年

瀑布湖边，鱼潜鸟翔，安祥的少年轻轻吹起竹笛，吸引着巴冷从神秘而深邃的古窟走了出来，眼前美丽的景色让她心神清爽，而那缠绵动听的笛声又让她心为之醉，魂为之牵……

巴冷一觉醒来，梦中的景像依然清晰，不知那是一个什么地方，还有谜一样的少年。先到柜子上拿到根木杖，与屋子里的阿玛（父亲）谈话后离开房间到长老家里上课。步出房间被因那（妈妈）叫住，交谈之后来到达德勒部落中央位置找到长老家，长老问巴冷两个问题：你阿玛帽子上的羽毛是那种鸟的？答：雄鹰；山里的哪一种药草可以解毒？答：马蹄金。

离开长老家，心想阿玛外出打猎了，正好趁此机会到森林里瞧瞧有什么新鲜事。先到广场上找5个小孩谈话并开始玩捉迷藏游戏，在部落里找到5个小孩后分别会得到3个槟榔、1份小米酒和1份小年糕。找完5个小孩后先不要动，打开道具栏点击“槟榔3颗”两下，再点击其它的物品，在装备中会多出很强的3把刀：虹钢刀、棱木刀、虹甲刀。建议装备虹钢刀，攻击+127.5，并加枯竭效果。先到村南石像


巴冷和卡多是一对青梅竹马的玩伴。


危机时刻，巴冷总是把卡多推出去作为肉盾。


在森林中找到三块碎片，可以合为百步蛇图腾。


村民们对阿达敬而远之，只有在巴冷的眼中才是位翩翩少年。

前存档，由南边出口来到森林，看这里很宁静的样子，巴冷对于村中盛行的恶灵之说很是不以为然。

在森林中杀掉一些小怪物，往东南方走看到一座桥，和守桥的卡多谈话得知许多过桥去的人都失踪了，怎么说也不肯放行。于是巴冷将从小孩手中得到的槟榔、小米酒和小年糕放到地上，趁卡多跑过去时迅速溜过石桥。路上的祖灵石碑可恢复体力和灵力，往前找到一尊石像得知宰相石像头上的百步蛇图腾不见了，这个图腾代表着法术，因此宰相石像无法使用法术离开这里了。

来到森林的北边，卡多追上来加入队伍。北边路上有告示牌提示通道山洞的门口被封印，可能与森林中的石雕有关。而后分别到森林的北方、西南、东南找到图腾碎片，将3块碎片合而为一得到百步蛇图腾。然后到西边找到宰相石像，把图腾放到它的头上即可恢复它的法力，东北边的通道封印被解除。

二、鬼湖祖灵

往东北路口打败一名鬼族战士，忽然听到一阵哀鸣，循声进入山洞看到两名鬼族战士正要烹制一只小土狗，接下来与鬼族战士的战斗很是艰难。杀掉他们后在山洞东南角找到钥匙，用它将小土狗的牢笼打开。跟着小土狗往前来到鬼湖森林，在小狗跑过一条木桥时巴冷追了过去，不想那旧桥突然断掉，巴冷随之坠落湖底。

醒来时身在一个陌生的洞窟中，一个英俊的少年正在为她的脚敷药，交谈得知他叫阿达里欧，在巴冷能够活动后要求他一起前去寻找那只小土狗。沿着森林通道一直往北边跑过去，巴冷在路上提起有关湖神百步蛇的故事，阿达里欧听了心里若有感触，一声不响地继续往前走去。在迷宫的东北角找到前往伊娜森林的入口，进去后是个十字路口。先往上走到下一个十字路口，再往右边方向行进，这样巴冷和阿达里欧会展开对话。继续往右边通道走，看到小土狗依偎在死去的母狗旁边，巴冷公主满心悲伤地将母狗埋葬起来，然后给小土狗起了个名字叫伊娜，答应从此照料它，小土狗萎靡的精神为之一振，仿佛即将熄灭的火焰再次燃烧起来。

回到伊娜森林之中，在中央的十字路口找到一个告示牌，得知前往达德勒部落的出口已被封印，这可能与森林中的4道光墙有关，需将4道光墙熄灭才能解除森林出口的封印。春天是绿色，夏天是橘红色，秋天是咖啡色，冬天是蓝色。关闭光线的顺序是：东南方的蓝色光线、东方的咖啡色光线、西方的红色光线，最后到东北方路上关闭绿色光线，这样出口的屏障就被消除了。

在森林东部死胡同遇到只狗灵，打败它才知道原来是伊娜的母亲，为了试探巴冷公主是否有能力保护伊娜才现身战斗的，对话之后得到白色琉璃珠。而此时巴冷见阿达里欧能三言两语地将狗灵打发掉，猜测他是个隐居在森林中的巫师。

三、百合花精

回到部落中见族人吓得惊慌逃散，巴冷心中颇是不解，原来村人看到的是阿达蛇形外貌，与阿玛谈话后阿达便告辞离开了。此时已是日沉西山，巴冷步出村外遥遥相送，心中竟有种依依不舍的感觉……

在家中才得知因那病倒在床上，要到大武山采集到无



花草、灵芝和紫铃莓3种稀有草药才能够救治。到了晚上巴冷看护在因那的病床前，不久请来的巫师给因那察看病情，这时巴冷想请求阿达里欧协助她取得草药，于是就从部落北边的路口出去进入依娜森林。

前往鬼湖的通道被封印了，要按一定的顺序解除4道光墙才能将封印解除。正确的顺序是迷宫西方的绿色光线、北方的红色光线、南方的咖啡色光线和东南方的蓝色光线。完成后鬼湖的入口开启，由西南方离开森林来到鬼湖。往鬼湖的西方行进，逆时针方向绕过一圈，在空地寻不见阿达里欧。巴冷和小狗说起自己的心事，然后向森林的深处喊起阿达里欧的名字。阿达里欧随声而至，听她诉说了家中发生的事情，答应帮她寻找那3种罕见的药草。在鬼湖秘洞里有个陌生商人，可在他的帮助下配制一些药草或武器。回到鬼湖迷宫，沿顺时针方向往回走到迷宫的东南方向，可找到前往大武山的入口。在这里阿达里欧向巴冷说明了不能随便利用湖神的灵动力及利用自己的能力来获取草药的意义。

进入大武山峡谷，往迷宫的西南方走，找到祖穆拉洞窟入口。进去后在墙上发现漂亮的壁画，一个美丽的白衣女子从画中现身出来，阿达里欧将巴冷的事请说了一下，祖穆拉答应带领他们前去寻找草药。出了洞窟点燃桥边的火盆，将大武山后山的封印消除。往右上边走过木桥，在上面的迷宫往右走不远采到第1株药草（无花草），巴冷满心欢喜地将它拨起来，不想遭到祖穆拉的斥责。阿达里欧让她在原地等待，剩下的两株药草由他和祖穆拉去找。

玩家开始控制阿达里欧。往东边过第2座木桥找到祖穆拉，南边有两条岔路，走左边的找到一只火盆，熄灭上面的火焰可开启往大武山后山的入口，继续往南过石桥由入口来到大武山中。

四、峡谷求药

往迷宫的西南走到道路尽头，找到第2种草药灵芝，阿达里欧和祖穆拉展开对话，回忆起以前的时光真是令人怀念。最后一种草药有相当远的一段距离，沿逆时针方向往南边绕过去，过两座木桥后往北边走不远找到最后一种草药紫铃莓。采集完所有草药后按原路返回到大武山峡谷，将它交给巴冷公主，祖穆拉告辞离开队伍，阿达里欧在返家步道上向巴冷表明心迹，巴冷听了欢喜而羞涩地跑开了。

由峡谷找到往鬼湖的路，从迷宫的东北边到达伊娜森林，再由西北边的路口返回到达德勒部落小村。回到家里将药草交给巫师，不久看到因那的气色好多了，巴冷的心情渐放轻



每次升级会得到一定的技能点数，将它们分配到魔法栏中。



在祖穆拉的洞窟巴冷第一次遇到了美丽的百合花精。



阿达对巴冷的呵护和关爱，使祖穆拉心生妒意。





在迷宫中要时常查看路上的告示牌，会得到谜题的相关提示。



将森林中的火盆点燃或熄灭才能打开出口的封印。



两个女人一台戏，这话不假，卡多又得充当和事佬的角色了。



在回家的路上，阿达向巴冷表白心迹。

松，便带着阿达里欧到村庄各处去参观一下。而此时太麻里使者来到部落，阿玛向众人告辞便和使者一起走开了。

来到村庄西北角的集会所，听使者和朗拉路的对话，得知太麻里发生水源枯竭事件，大家怀疑是邪恶的祖灵在暗地里做祟，于是卡多主动请缨去调查事件的来龙去脉。在集会结束后看朗拉路出来，阿达里欧连忙告辞返回森林。朗拉路则出言教训公主以后不要再招惹森林里的祖灵，搞不好会给部落带来灾难。

第2天卡多动身赶往太麻里，巴冷公主也执意前往，遭到朗拉路和卡多的反对，巴冷愤恨不平地跑开了。卡多由村庄南边出口来到达德勒森林，往东南边过石桥后发现巴冷公主的身影，交谈后他拗不过公主的性子，终于答应带她出行。往迷宫的东北角进入小山洞，在山洞中有个陌生人可调配药草和配制武器。经过一路奔波，两人都感到疲累了，卡多汲来水给公主喝下，两人在山洞里休息了一会儿继续往森林深处进发。



突然出现巨熊，巴冷不禁花容失色，而卡多则神态自若地喝了一声。

由鬼湖森林往东北方向行进，过了长长的栈桥之后遇到只凶猛的黑熊，当巨熊挥舞着巨掌朝巴冷逼近时，卡多果断站在巴冷的面前，以威严的气势将黑熊逼走，然后对公主说道：“就算拼上一条性命，也要保护你一生一世。”

五、一曲定情

由森林的北方找到出口赶到太麻里，两人受到族长和村民们的热烈欢迎。在席间卡多似乎深有顾忌，向族长寻问起事件发生的经过，得知凡是村庄派出上山的勇士，每个人回来都不记得山上曾发生的事情。第2天一早，两人来到村庄的北边看到1位母亲正在斥责1个儿童，相询之下才知道这里干旱有1年多了，村庄里根本没有太多的粮食，昨天晚上那一桌酒席实在是村庄最后仅存的粮食。巴冷想起昨晚大口吃的那些食物和方才那个孩童饥饿的表情，心中不由愧疚不已，同时也坚定了帮助太麻里解决干旱问题的决心。



在太麻里村见到村长。

由村庄的最北端出口来到巴那河谷，在族长的指引下卡多和公主赶往水源地，往东走遇岔路再往下走会遇到一块阻塞河道的巨石，将之打通后沿河道继续往左下走会找到第2块石头。这时巴冷想起刚才看到的那条人影，会不会是阿达里欧呢？最后的巨石位于迷宫的东南角，在这里有只亡灵守护着。打败亡灵两次仍不能使其消失，这时阿达里欧现身说明了亡灵守护水源的缘由，亡灵听了安然离去。原来巴那之泉里住着一条黑鳗灵，众人进入枯竭地后与黑鳗灵展开对战，它竟是阿达里欧当年的死敌。战斗中击败黑鳗灵，但它用自爆将阿达里欧击伤了。

一度干涸的巴那河谷终于出现奔腾的河水，而阿达里欧却因为重伤而倒在地上，巴冷和卡多将他背到定情山窟中，卡多决定替他找个巫师医治一下。巴冷公主一觉醒来不见阿达里欧的身影，奔出洞外听到幽婉的笛声不由沉醉了，那个吹笛的少年正是曾在梦中出现过的阿达里欧。巴冷公主不由自主地奔上前去投入他的怀抱中，一对有情人紧紧拥在一起。



巴那河谷水源枯竭，原来是这只黑鳗灵在作祟。



六、琉璃宝珠

由定情洞窟外面往东行进，过独木桥后往迷宫的西北边走到太麻里部落，稍作休息后由村庄的东南方到鬼湖森

林，穿过通道山洞和达德勒森林回到部落，阿达里欧托词离开。第二天早上，一群群野兽整齐地排在村庄之外，还有牛羊和珍宝成批地运到村庄口。阿达里欧赶到村庄向族长提起和巴冷的亲事。朗拉路显然并不同意这门婚事，便叫他前去寻找传说中的七彩琉璃珠来作为聘礼，找到就将巴冷公主嫁给他。

在朗里路小屋里，巴冷公主正在暗自担心，这时阿达里欧突然出现在她面前，向她说起要寻找七彩琉璃珠的事，巴冷认为那只是个不切实际的传说，如果事实上这珠子根本不存在，那么他们就永远也不能在一起了。而阿达里欧一付胸有成竹的样子，说打听到在矮灵族的手上有琉璃珠的消息。

深夜，巴冷公主悄悄溜出家门，可正当要出村时却被卡多发现了。闲聊中卡多说巫师那里好像有一种灵动咒，是可离魂出游的法术。来到巫师家里打听到阿玛拉洞窟里有位智长老掌握这种法术，洞窟就在巴那水源地附近。巴冷出村时受到卡多的阻拦，于是她迅速从村口冲了出去，这时要在迷宫中90秒的时限内找到前往达德勒森林的入口。

由达德勒森林穿过通道山洞到达鬼湖森林，当走到东北边的木桥时再次遇到那只大黑熊的袭击。将它杀掉后继续往东边过桥，这时又要进行一场战斗，敌人是一只黑熊和一只狼，激烈战斗后，巴冷突然感到腹中饥饿。往北边过桥又遇到4只野兽，精疲力竭的巴冷大喊一声将它们全部喝退了，而这时发现身边的伊娜不知去向。调查道路右侧的草丛找到伊娜，由北边的出口来到太麻里部落。

七、离魂之术

向族长打听一下有关离魂术的消息，族长教给巴冷一套鸟占术，在巴那水道的迷宫中听到鸟叫声可判断行动的方向——短音要绕道而行，长音则可继续前行。由村北边进入巴那河谷迷宫，一路往西南边走找到阿玛拉洞窟，这里仍是一个庞大的迷宫，在每条道路的尽头都会遭遇到战斗，不过敌人都是些小角色，不足为惧。洞窟就在迷宫的最西边，里面是个熔岩地带的迷宫，这个迷宫很简单，沿着唯一的路径往西南方向跑过去就行。最后到达智长老洞窟，这里是一个泉水叮咚的山岩地带，往迷宫的西北角走过去找到智长老，将来意说明后智长老答应传授法术，但告诫她或许会因此而丧命。长老接着说起发生在太麻里部落的往事——族人为争夺第一勇士的称号而赶往大武山狩猎，一名勇士在峡谷中邂逅百合花精的故事。那个百合花精就是之前见过的祖穆拉，而智长老就是当年那位太麻里部落的勇士。

要学习离魂术需到回音长廊去寻找咒文，当找到一口井





阿达率领百兽向巴冷阿玛提亲。



巴冷要去寻找七彩琉璃珠，在村口遭到了卡多的阻拦。



巴冷向智长老学习离魂之术。



在一条路口遇到采集海星果的祖穆拉。



利用迷宫中的石像可以存档或补充体力。



祖穆拉驯兽。



阿达离鬼湖越远身体就会越虚弱，必须要服用海星果才能维系生命。

时就拥有施展法力的力量了，再学习咒文就能施展这种离魂秘术。巴冷被长老传送到回音长廊的迷宫中，往南边走找到一根泛着光芒的柱子，在里面拿到咒文，然后到迷宫的最东面找到一口缠绕着金色光环的井，走过去得到法力。这时会有30秒的倒计时，在限定时间内从怪石密布的迷宫中逃脱出去，否则会被坍塌下来的石块埋掉。回去再次与智长老对话终于学会离魂术，从他手上拿到红色琉璃珠后洞窟开始倒坍，巴冷只好含泪朝仍在洞窟深处的长老道别，她知道长老说出心中的憾事后便已萌死志了。

八、爱与哀伤

回到达德勒部落与双亲说话，在他们的责备下巴冷不由哭了起来。因那将她安慰了一下，巴冷便“乖乖”进屋休息了。到了半夜，巴冷悄悄使用离魂术出了家门，在广场与卡多谈话后便离开了村庄，而此时鬼湖的阿达里欧也开始动身赶往矮灵族寻找琉璃珠。

两人在大武山会合后，一起赶到渥索克草原上，不想这里大雾弥漫使两个人失散了。巴冷来到渥索克山脉往迷宫的北边行进，在路上大雾终于散尽，然而阿达里欧仍不见踪影，山道上孤单的巴冷公主倍感恐惧。沿通道一直往东北方向走过去，在伊娜的带领下在迷宫的东北角找到祖穆拉，将智长老的事情说给她听，得知洞窟中的诅咒原来是她下的。祖穆拉在收到长老的那颗珠子后，心中若有感触，说：“爱人而不被爱是很痛苦的。”说完便跑开了，或许她的心中弥漫着与智长老一样的情愫哀伤吧。由南方的路口绕到迷宫东面，在一条路口遇到采集海星果的祖穆拉，谈话中她相信阿达里欧与巴冷的爱情没有结果，因为他们属于两个不同的世界。



深爱着阿达的祖穆拉，面对残酷的事实满心哀伤。

由于阿达里欧离开鬼湖越远，身上的法力便会越弱，所以下面的任务是要在迷宫中采集一些海星果，以恢复阿达的体力。往迷宫的南方探索，忽然有种阴森的感觉，在前方遇到一只曼陀罗怪正在攻击祖穆拉，巴冷于是附身在伊娜的身上与花怪展开战斗。打败花妖后将倒在地上的祖穆拉救醒，两人打算赶往前方的比拉吉村，或许在那里能探听到阿达里欧的消息。



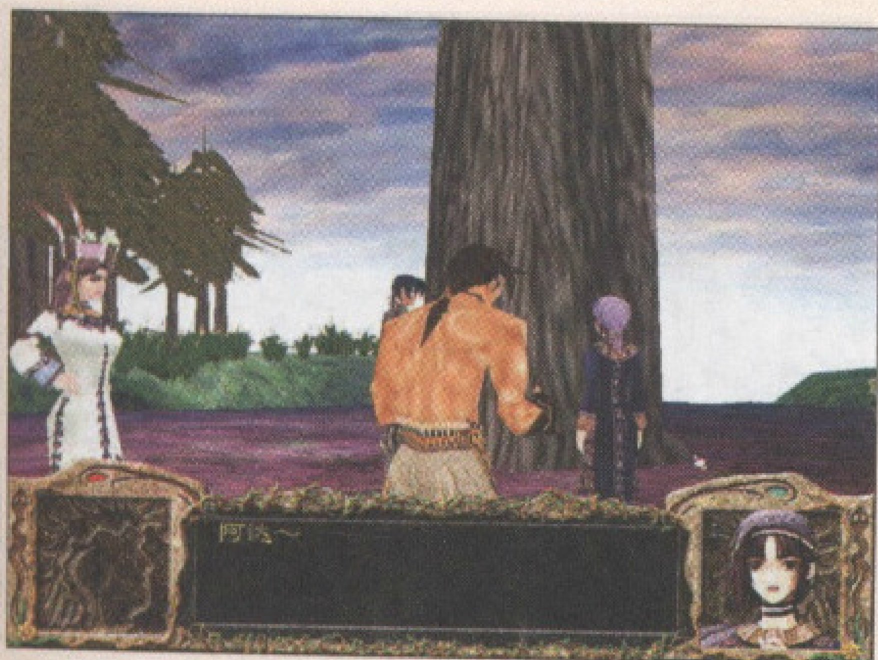
祖穆拉和小土狗大战头颅怪。

九、死亡之眼

回到渥索克草原，往东北角的路口到帕利废墟，往里面走忽然听到一阵小孩的哭声。走东边的路到尽头，找到个哭泣的小孩，转瞬身后出现了个恐怖的幽灵帕利，自称生前的眼睛是杀人的利器，村人于是割下她的头颅来保证村民的安全，而她的头颅却仍然被怪物们控制着继续危害人类。

来到欧亥湖，在西南边找到头颅怪，巴冷再次附身到伊娜身上和祖穆拉一起战斗，在将头颅怪打倒后不想被敌人偷袭，这时帕利出现，说在路路恩山的卡赫依洞窟有一位神灵，他手里的还魂香可以使巴冷死里逃生，说完将一颗黄色琉璃珠送给祖穆拉。卡多赶到后决定让祖穆拉在这里照料巴冷，自己单身一人赶往路路恩山求药。由山中的迷宫一路往东北方行进，进入洞窟与卡赫依神灵对话，神灵要他娶巴冷为妻。尽管卡多很爱巴冷，但他知道巴冷的心在阿达里欧那边，便不肯答应神灵所提出的条件，神灵为之真挚的爱情所感动，毫无条件地将还魂香送给他。

返回到欧亥湖用还魂香将巴冷救活过来，卡多求她一



当巴冷在危难中，卡多对阿达的无所作为气愤之极。



起返回部落。当巴冷听到阿达里欧曾来过这里却不能救助自己时，伤心地哭泣起来。当阿达里欧出现时，激愤中的卡多要与他决斗。玩家这时控制阿达里欧与之对战，取胜后巴冷仍然不肯跟卡多回村，执意和阿达里欧一起去寻找七彩琉璃珠。



阿达的身体日益虚弱，巴冷关爱地劝他放弃寻找宝珠。

十、矮灵族人

进入白鹿森林，在路上遇到个刚死不久的女孩。在大家的劝说下，尽管不情愿，巴冷还是附身到女孩的尸体上去。往前是一个有很多木门和拉杆的迷宫，共有7个拉杆，迷宫中央道路上的拉杆可打开前往比拉吉村的出口，其它的陆续打开沿途的木门。来到比拉吉村，阿达里欧的身体忽然感到虚弱不堪，巴冷连忙将采来的海星果给他服下。村庄里正在举行矮灵祭，当村民们看到巴冷出现时纷纷惊慌地逃散了。与长老交谈后，众人受邀一起参加村中的祭典。



村民们正在进行矮灵祭，队员们受邀参加到活动中来。

走到村庄的西北角时发现一个黑小的人影晃了过去，众人跟着来到希扎森林中，看到一个矮灵族人正在吹奏着口琴，当他发现众人到来时，惊慌地往森林深处逃去。在迷宫的东北角找到那个矮灵族人，正询问时身后出现了两名鬼族人。杀掉他们后听矮灵人讲述矮灵族受巨人族追杀的境遇，于是一行人往森林北边的拉吉伊达鲁洞窟行进。森林中的火盆会将角色传送到森林各个地方，记住传到有存储点的地方再走东北边的路径，传过去就是出口了。

进入洞窟后现这里又是一个可以传送的迷宫，于是先传送到迷宫的中央地带，再到西边洞窟传到北方神像处拿到百步蛇图腾，再到西边洞窟传到南边神像处将图腾放上去，打开迷宫东南方的通道。返回迷宫中部往东南走进入矮灵族的拉吉伊达鲁地下城。大伙分为3组在废墟中探索，巴冷和阿达往中间的道路探寻，结果两人不小心走散了，巴冷被呜咽哭泣的矮灵人不断追踪过来，心中害怕之极。最后4个人将城中的矮灵人逼到一个角落里，逼他乖乖地将地下城入口的大门打开。到城内与族长交谈得知七彩琉璃珠已被巨人夺走，目前他们搬到海上的帕利奇岛上去了。



阿达里欧会无视矮灵族人的痛苦吗？



十一、怨念诅咒

返回到希扎森林，往迷宫的右下角走进入玛斑珞森林，在路上祖穆拉问起如何处理七彩琉璃珠，是还给矮灵人还是把它当聘礼呢？众人各执一词不肯相让。巴冷不希望阿达用它作为聘礼，因为她不能拿很多人的不幸来换取自己的幸福，因此她



卡多发现巴冷受伤，决定先在一旁观察。



在森林深处，吹奏口琴的矮灵族人向大家说出了七彩琉璃珠的下落。



大伙分为3组在废墟中探索。



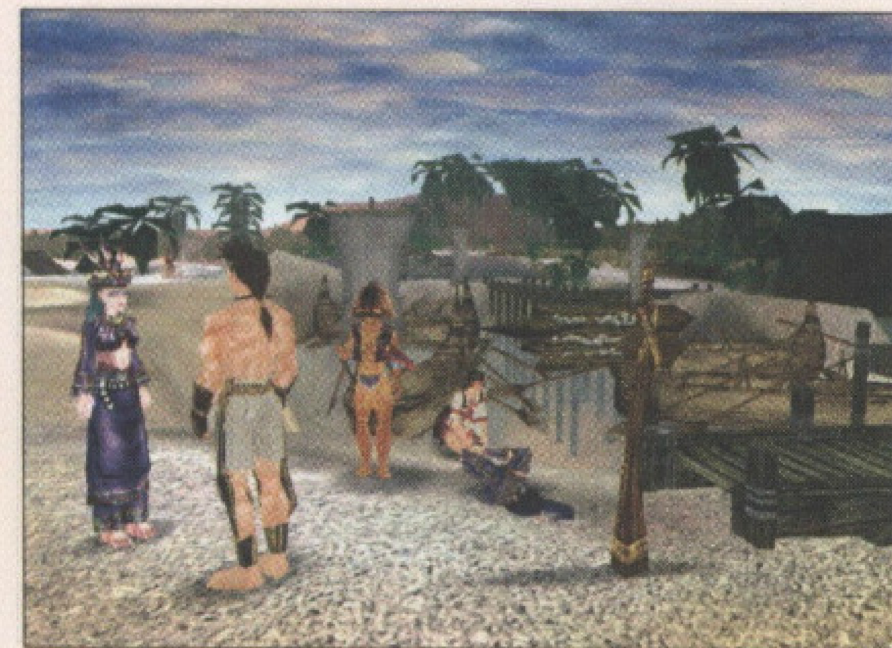
巴冷不希望阿达用琉璃珠作为聘礼，决定和卡多一起返回村庄。



祖穆拉和阿达来到帕利奇岛上被鬼族战士包围。



祖穆拉临终前对阿达表明心迹。


巴冷和卡多终是难以放下阿达的安危，于是折回马拉卡卡村。

中途就放弃寻找琉璃珠，和卡多一起回到村庄。

祖穆拉和阿达要去马拉卡卡村则要费些周章。首先由出口往回走传送到地图的最北边道路上，往左下走火盆到地图的南端，沿路走到最左端过火盆传送到地图的东南角，往南便能进入村庄。这是一个安静的渔村，赶到码头时阿达再次虚脱过去，服用海星果之后驾起小船往帕利奇岛进发。到达岛上后阿达的身体异常虚弱，祖穆拉担当起保护阿达的重任，然而终究势单力薄，不久鬼族战士们已将两人团团包围，祖穆拉对昏迷中的阿达道出自己的心意，用残余之力朝着包围圈的外面冲去，不幸重伤身亡。而此时的巴冷和卡多终是难以放下阿达的安危，两人于是折回来赶往马拉卡卡村。刚进村就听到海上传来一阵巨响，想是海岛那边出了什么事情。连忙驾船来到帕利奇岛，杀死一群鬼族战士，往前遇到身受重伤的阿达里欧，于是连忙带着他返回马拉卡卡村找人救治。在村里敲开一户人家与伊莎莱谈话，一行人就在她家里安顿下来静静疗伤。3天之后阿达里欧终于醒来，将祖穆拉去世的消息告诉了大家。不久村长赶到与众人谈话，讲叙了巨人族和矮灵族从前的战争和恩怨，巨人族的头领阿达卡盖拥有七彩琉璃珠的力量而变得非常邪恶，不仅残戮矮灵族人还杀害自己的同胞。

伙伴们再次来到帕利奇岛上，分头在岛上寻找阿达卡盖。前方的路上设置了魔法屏障，阿达正要运功破除屏障，不想体力不支昏倒在地上。回村庄到依莎莱那里休养一下，为了寻找破除米斯路曼咒语的方法，阿达决定前往路路恩山找卡赫依求教。

十二、巨人之王

又是漫长的迷宫征程，经由玛斑珞森林、希扎森林、比拉吉村、白鹿森林、帕利废墟、渥索克草原到渥索克山，最后由山区的东北角出口赶到路路恩山。这时阿达里欧的身体已非常虚弱，恰在此时又有巨人族攻来。将他们消灭后由迷宫的东北角进入卡赫依洞窟，卡赫依看过阿达的伤势，说是中了最深最怨毒的诅咒，施展法术将他身上的伤势稳定后，众人一行再次跑过漫长的迷宫大集合回到马拉卡卡村。

第二天早晨，所有队员赶到码头边，明知此去或许难回，但为了族人的安危和幸福的期盼，大家义无反顾地踏上船板。来到岛上后阿达运用法力破除魔法屏障。在前面的迷宫中有两道门被结界封锁住，先往西北边的峭壁走，绕到尽头扳动地上的拉杆，回来进入打开的通道找到第2个拉杆，打开另一道大门上的结界，由大门进去来到要塞的内部。

在要塞1层往东边走找到一个大厅，在尽头的地上找到第1支拉杆并扳下它，看到通道上的铁栅门打开了。返回去穿过那条走廊，在鬼族牢房有个矮灵族人，向他配点草药并补充一下武器。由牢房往东边走是个武器库，在东南角地上找到第2支拉杆。进入第二道铁栅门，在东北角的房间里扳动第3支拉杆。返回到要塞的正门往西边小道走，在西面大厅的角落找第4支拉杆，这时西南边的通道打开，在一个布满石桌石案的礼堂找到第5支拉杆，用它打开最北端的通道，终于找到放置琉璃珠的房间。由楼梯上到第2层，分别往东西两边通道走过去会遇到敌人，在结束4场战斗后返回琉璃放置处，在圆形平台上会遇到阿达卡盖，经过一番奔波，最终的战斗终于开始了，打败了



双手染满鲜血的巨人王，巴冷公主终于拿到期待许久的七彩琉璃珠，阿达卡盖的身躯随风而逝。当众人离开这个海岛时，一声爆炸声自背后响起，天空中弥漫着熊熊的火焰，邪恶的源头伴随着这个极具野心的老人就此覆灭，在阿达卡盖扭曲的心灵深处，也许真的期待着有人能结束他生命的旅程也说不定。


终于找到了巨人头领阿达卡盖。

十三、地狱契约

返回到拉吉伊达鲁城，与矮灵族长老谈话得知城下面有个祭坛，要把琉璃珠放到祭坛上召唤地狱之主，乞求解除当年的契约。地下城的2层是个庞大的迷宫，仔细搜索每个房间，总共可找到8个火堆，将它们全部点燃可打开3层往4层的通道。到第3层中央地带有个铁牢，救出里面的矮灵人可向他配制草药或武器装备。来到第4层找到拉杆，将通道上的结界依次打开，而东南角的拉杆可打开3层南边的结界。返回3层到南端房间扳拉杆，4层往5层的通道打开。


打败了阿达卡盖，得到七彩琉璃珠。

在第5层看到了巨大的石像和祭坛，当巴冷和阿达将七彩琉璃珠放到祭坛上时，地狱之主在空中降临了，这里的一切都被他所散发出的光芒融化掉，他要众人选择死亡或继承当初的誓言，而众人仍然选择解除誓约，在身后亲友亡灵的鼓舞下，他们运用起琉璃珠的力量与地狱之主展开决战。

打败了地狱之主，地下城突然剧烈震动起来，没有了地狱之主的支撑，这座城市也将瞬间倒塌，众人往地下城的出口跑去，不想通道已被乱石埋住，阿达里欧运用最后的力量将乱石击碎，用残余的生命之力为大家打开一条生路。




拉吉伊达鲁城的地下城是个大迷宫。

巴冷终于回到家乡，将灵魂附在自己的身体上，双亲见她苏醒过来完好如初不由喜形于色，而巴冷的内心中却掩不住那无尽的悲伤。或许阿达里欧并没有死，只是在另一个空间里默默地思念她吧…… P


地狱之主在空中降临了，准备开始最后的决战。


在伙伴们齐力的围攻下，最后的魔王终于被击爆了。


终于找到了地下城的祭坛，召唤地狱之主解除契约吧。



Heroes of Might and Magic IV

英雄无敌Ⅳ 战术研究

■御风工作室 神速蜗牛



总评 94

制作	New World Computing
发行	3DO/第三波
载体	CD×2
类型	回合制策略
语言	英文/中文
环境	Win9x/2000/Me

画面：■■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■■■
剧情：■■■■■■■■■

配置要求
CPU：Pentium Ⅱ 300MHz
显卡：4MB以上3D加速卡
内存：128MB RAM
硬盘：750MB

1995年8月，一款被称为《英雄无敌》的游戏出现在琳琅满目的游戏软件货柜上，从此，SLG的爱好者们找到了一款真正可以让他们兴奋得废寝忘食的战略游戏。7年之后，3DO和他的New World Computing（以下简称NWC）带着《英雄无敌》的第4代再次回来了，他们的回归很快便引起策略游戏领域的轩然大波，玩家们纷纷欢呼雀跃着等待这款游戏的出现。2002年8月，《英雄无敌Ⅳ》中文版上市，英雄的烈焰开始在祖国大地熊熊燃烧起来。

《英雄无敌》的发展历程是一个进化的历程，从它诞生开始，这个系列的任何一款作品就从没让玩家们失望过。兵种数值的不断协调、种族平衡性的不断调整，《英雄无敌》的每一次进化都会让人们惊奇。而当一切发展到《英雄无敌Ⅳ》时，转折到了。英雄们在这一代开始真正无敌起来，因为他们已从队伍背后战马的束缚中走出来，真正开始参与进战斗中。同时，《英雄无敌Ⅳ》还大胆地对兵种平衡性、兵种特性和一些基本系统做了改革。如果说《英雄无敌》之前各代是一个慢慢成长的过程，那么《英雄无敌Ⅳ》便是一个幼虫终于演变成一只缤纷美丽的蝴蝶。下面，我们就来具体谈谈有关这只“蝴蝶”的一些细节问题。

了解六大种族的战术特点

◆混乱族

混乱族是最适合快攻的种族。一来有盗贼可四处搜刮宝物，二来因为牛头怪和美杜莎都非常好用，前者肉搏能力极强，还有30%挡格物理攻击几率，后者拥有石化技能，可在前期英雄生命不高时秒杀对手，这两个兵种无论选择哪一个都可以对敌人造成难以想象的打击。所以在小地图上，混乱的实力简直就是无敌。无论地图大小，混乱族在开始都不需要发展经济（除非是那种没有宝物可捡的贫图），依靠盗贼无条件的经济供应很轻松就可支持到生产出2级生物。如果资源充沛，就算是最高难度出3级兵种也不成问题（最高难度时，大多城附近的1级兵都是军团，根本不可能打过，只能用偷），此时就要开始分析战况了。如果是小地图，我们便可选择升级牛头怪，用速攻来结束战斗。如果要打持久战或虽是小地图，但敌人是生命族那样拥有大量远程攻击生物的种族，则应使用美杜莎准备长期消耗战。同时建议就算是进攻英雄也要学习隐秘技能，这可给你偷袭敌方城堡提供足够的便利条件，尤其是初期对方不具备或具备侦察技能但等级还不高时。混乱族最大的缺点就是远程攻击生物太少，在战斗中经常会出现损失而使得兵力积攒速度下降，这可能也是NWC为平衡它初期飞快的发展速度作出的设定吧。



黑龙守护着绿色帐篷。



复原胸甲对战斗非常有利。

◆有序族

有序族是公认综合实力超强的种族，尤其在后期。一般人都单纯地只把金魔像当成矮人的强化版看待，其实不然，在对付讨厌的死亡族时，金魔像和傀儡龙被视为唯一可以克制吸血鬼的生物（因为是非生命体，吸血鬼最大的优势被封杀）。因此如果你能确定对手是死亡族，你的发展选择一定要固定在金魔像和傀儡龙上。同时有序族还拥有几近无赖的神怪，神怪战斗能力不高，却拥有很多可怕的法术，比如镜像，用神怪镜像傀儡龙简直就是敌人的噩梦。就算你出不起傀儡龙神怪也仍旧非常强大，因为逼急了它还可以镜像自己呢。同时神怪还可以使用狂暴（攻城时让对方生物狂暴，哈哈，窝里反喽）、催眠、和平之歌（令对方不会攻击），简直是强得离谱。而且有序族的初级兵侏儒还是远程攻击，这就使它在初期消灭野外敌人、搜集资源方面不至于太吃亏。而且在2级生物魔法师的强大支持下，这个种族更是可以在初期就放心地发展经济而不用担心防守。



找到死亡盔甲。

◆死亡族

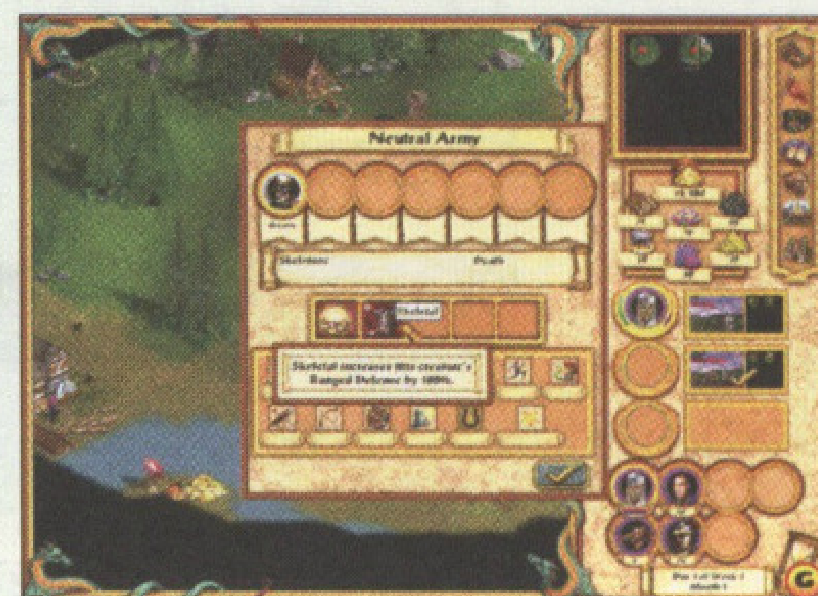
死亡族的攻击性很强，尤其是在吸血鬼的强力支持下，更是难以想象的强悍。小恶魔的分批抢资源前面已经说过，而2级兵中，地狱犬和鬼魂实在是很难让人取舍。不过一般来说还是推荐选择鬼魂，拥有超高防御不说，更能给敌人带来很多诸如疾病、厄运等附加属性。4级生物中，如果你想造出一个部队充当英雄杀手，那么魔鬼是你的首选，虽然在《英雄无敌Ⅳ》中魔鬼弱了不少，但他却是唯一一个就算被施展减速法术仍可满场飞的生物，是给英雄致命一击的最佳选择。而骨龙则有着综合素质不输黑龙的美誉，在消耗战中会派上很大用场。另外，催眠加死亡之手也是很强的魔法组合。



复杂的城镇建筑。

◆自然族

自然族的兵力最充足，这也就使它的经济显得尤为紧张。因此对于自然族来说，兵力的取舍非常重要。2级生物一定优先选精灵，因为其强大的远程攻击能力可以为资源的搜集提供很多便利。3级生物中无限还击的狮鹫无疑是最佳选择，同时要注意的是，如果附近有混乱族对手存在，则4级生物优先出凤凰。因为凤凰可有效克制对方的“英雄杀手”火怪。自然族无论如何都一定要尽快制造出生物门，并且不要着急召出里面的生物，因为那些生物积攒得越多，生物门中出现螳螂的几率就越高。在封杀先攻技能方面螳螂有着绝对优势，没有了先攻技能，就算是傀儡龙也只能干瞪眼。



详细明了的技能参数和兵种特性表示。

◆力量族

力量族的设定感觉上非常失败，因为它没有强大的兵力不说，珍贵的一级生物（他们可是初期抢夺资源的先锋啊）——狂战士还不听指挥。独眼巨人虽好，可区域攻击却不分敌我，实在让人郁闷。力量族唯一可圈可点的就是巨兽相当惹眼的近战水准，绝对不输给任何种族。不过就算如此，力量族也并不是弱得难以想象。凭借着无法指挥换来的狂战士两次连击，力量族在清理野外生物上拥有很高的素质，同时其特殊建筑“生物池”增加生物产量的优惠也给这个种族带来不小的补偿，只是生物池的造价实在不是一般的昂贵……



敌人打算逃跑，冲锋赚取经验还是稳安地放弃战斗？



◆生命族

生命族的天敌是魔法，因为生命族除了弩车之外，每一个单位都别想逃过催眠、狂暴和吸血鬼的追杀。于是就要求我们一定要尽快锻炼出一个可使用生命系魔法“免疫”的英雄来对这个劣势作出一定补偿。生命族的远程生物相当多，所以生命族的主流战法一般是大量远程部队配两个魔法英雄。仆人在减缓敌人进攻速度上有着明显作用，但到了后期仍然应该毫不犹豫地淘汰掉，换上冠军骑士来顶替。有人说骑士在《英雄无敌Ⅳ》中就是鸡肋，其实不然，因为骑士的真正作用并不是为了战斗，而是为了拖延敌人的进攻速度，给我方远程部队制造尽可能多的进攻机会。生命族最大的优势就是防守，任何种族如果想对生命族的城池动脑筋也要费上好大一番功夫。在所有种族中，生命族的单位搭配最多样化，虽然远程部队是现在玩家的主流，但我们也都应该发现远程部队重守不重攻的被动特性。所以当我们把注意力转移到十字军时，也可以换来相当可观的攻击能力，怎么取舍完全看玩家的爱好和战况需要了。

下面让我们着重讨论一下争议最大的有序族和死亡族的实力对比。意识上普遍认为有序族的最大克星是死亡族，其实这并不正确。在《英雄无敌Ⅳ》的种族中并不存在明显的相生相克，一般来说，泰坦是只有在低难度或小地图中才会使用的生物，因为泰坦的制造相对傀儡龙来说有速度优势。但在高难度和大地图中，面对对手积攒出来成批的吸血鬼（宗师招魂会在后期给死亡族提供难以想象的优势），泰坦就会变得很力不从心了。傀儡龙虽然制造速度慢（造价相对高，出得晚），但却拥有非生物特征，吸血鬼奈何不了它，外加无条件先攻技能的辅助，优势不言而喻。有序族在对抗死亡族时，尽可能早地施展全员减速非常有必要，对方减速就会给灯怪提供足够的时间来镜像傀儡龙，如此便封杀了恶魔（防御太低，贸然进攻就是找死）和吸血鬼。死亡族在面对有序族时无论如何都不可能出毒卵兽，因为这个家伙是生物，催眠、狂暴、和平之歌都跑不了，如果在战斗中你带上它，马上就会后悔，因为相比之下这个生物更像是专门为敌人造的。有序和死亡的对决其实最关键还在英雄的保护上，千万不要让死亡族抢到恶魔先行动的机会，否则你的英雄一定会被砍死，失去了英雄魔法支援的有序族根本不是死亡族的对手。同样，死亡族的英雄也应该是有序族的第一目标，因为学习“解除法术”需要的等级并不高，但他却可彻底瓦解灯神的镜像。总而言之，有序和死亡的战斗主要还是在能否妥善利用和保护双方的英雄上，谁先用最少的代价解决对方的英雄，谁就是胜利者，而相生相克的说法纯属无稽之谈。


得到圣雷那恩的权杖。


得到一个天使。


消灭挡路的敌人军团。


拜访地下世界里的紫色帐篷。

掌握战斗中的技巧

◆了解并运用“先攻”技能以达到无损失战斗。

我们都知道，在《英雄无敌》取消“回合还击”之后，为使游戏更加复杂，战术性更强，NWC便给一些兵种加入“先攻”技能。先攻技能可在攻击对方或还击时抢先敌人先一步进行攻击（或还击）动作，如此便可让对方受到伤害而使对方部队数量下降，造成对方攻击（还击）时攻击力下降，使得我方获得优势。可先攻技能的使用也有条件限制，下面让我们通过例子具体说明。

交战双方分别是白虎和螳螂。螳螂拥有束缚技能，它可以在攻击敌人之后使敌人无法移动，只能停留在原来位置。如此，白虎的先攻技能就会失效。具体一点说，让我们以A、B、C、D命名螳螂身边的4格位置，假如白虎在A位置，螳螂第一次攻击白虎，白虎启动先攻技能，同时在螳螂还击时，白虎被固定在A位置无法移动。那么下若干回合，无论白虎是攻击方还是反击方，它都会失去先攻的能力。如果要让白虎重新获得先攻技能，就要让它脱离A，比如敌人是牛头怪，在牛头怪进行完攻击动作之后（也就是白虎在A位置还击时已经使用一次先攻技能），只要白虎移动到B、C、D的任何一个位置上进行攻击即可。这个设定并不难理解，因为就算生物拥有先攻技能，但它位置并没有变换，这就使得防御方提前对这个

方向的进攻进行反应，先攻自然就失效了（好像没有谁会笨到遭到攻击仍旧对攻击自己的方向毫无戒备吧？）。了解了这一点，我们便可有效地在战斗中封杀掉一些生物的先攻技能。丧失了先攻技能的生物便会在瞬间失去自己的优势而变得不堪一击。

另外，熟悉《英雄无敌》历代作品的玩家都会知道“伤害公式”在游戏中的重要性。了解这个公式再加上一些生物的先攻技能，我们便可在被攻击方还击之前秒杀对手，从而制造无损失战斗的辉煌战果。在《英雄无敌》历代中，《英雄无敌Ⅳ》的伤害计算公式是最简单的（返璞归真？），其计算方法为：攻击者的伤害乘肉搏（或远程）攻击值后，除以被攻击者的肉搏（或远程）防御力，同时，还要记得乘攻击者的数量。另外，幸运也可对伤害有所影响。幸运状态下被攻击方所受伤害减少1/3，厄运状态所受伤害增加1/2。了解了这个公式我们便可轻松计算出在攻击时我方生物所能给敌人造成的伤害和损失，再配合上生物的先攻技能或长距离攻击，“无损失战斗”在呼唤着你。

◆合理利用英雄的特点。

关于英雄的用法有很多，我们可通过生命系的殉难法术将我方生物所受的伤害转移给英雄，于是我们便可通过这种方式来积攒稀有生物的数量。如果是死亡系英雄，我们便应该把全部技能分配都投入到招魂上来，因为召唤达到宗师级后我们便可制造出吸血鬼，吸血鬼攻击不能反击且可通过吸血复活自己的生物，这在《英雄无敌Ⅳ》中尽人皆知。

◆用传送术改变战局。

一般玩家接触到传送书法术后对其用途的第一反应都是“可将己方生物传送至战场任意地点”，但我们应该注意，《英雄无敌Ⅳ》关于传送法术的解释中并没有“仅限己方队员”的注明。其实，我们也可用传送法术将敌人单位传送到我们希望的地方去。这一技巧在攻城时尤其有效。我们知道，《英雄无敌》历代中攻城的难度一直在提高，在《英雄无敌Ⅳ》中，站在塔楼上的远程生物所获得的攻击、防御加成更是让人头疼。但其实只要我们合理应用了传送法术，攻城战很快就会从远程搏斗变化成近身硬拼，因为我们可用传送术将那些站在塔楼上的敌人悄悄移动到我方近战兵种的跟前。

◆将催眠术和其他法术结合起来。

催眠法术在我们的常识中不过是可通过它来控制敌方的一些生物，其实催眠法术是可以和其他法术配合的。比如你催眠了敌方生物，那么你就可以马上将生命系的殉难加在这个被催眠生物的身上。如此，就算其他未被催眠的生物妄图反击，殉难也会毫不留情地将伤害转嫁到这个可怜的被催眠生物身上。通过这种方式，我们便做到了攻守兼备。另外，你更可以催眠敌方4级生物，然后使用“牺牲”魔法将这个生物的生命转嫁到己方任意单位上，如此，就算被催眠生物再强也是一击毙命，不是一般的狠啊（笔者就曾经用这种方法瞬间埋葬了无数独眼巨人）。

◆不要忽视阵形。

《英雄无敌Ⅳ》引入了阵形，但很遗憾的却被许多玩家忽略了。在玩家们抱怨英雄站位不合理很容易就会挂掉时，请这些玩家们好好来关注一下阵形吧。合理的阵形加上


先打水面上的绿色敌人。


通向地下世界的洞口。


消灭这些远古巨兽。


绿色敌人城堡。



主力部队前面一排经典肉盾绝对可以让你在前几轮疯狂的进攻中不至于伤到元气，为你更好地组织反击提供了绝佳机会。

◆让我们利用虫子疯狂一把吧！

“虫子”（Bug）几乎是每一个游戏必备的“附件”，《英雄无敌Ⅳ》也不例外。而作为骨灰级玩家和“博派”的忠实拥护者，修改如此好玩的游戏万万不可，但利用一下游戏本身的“虫子”却排除在限制级之外。

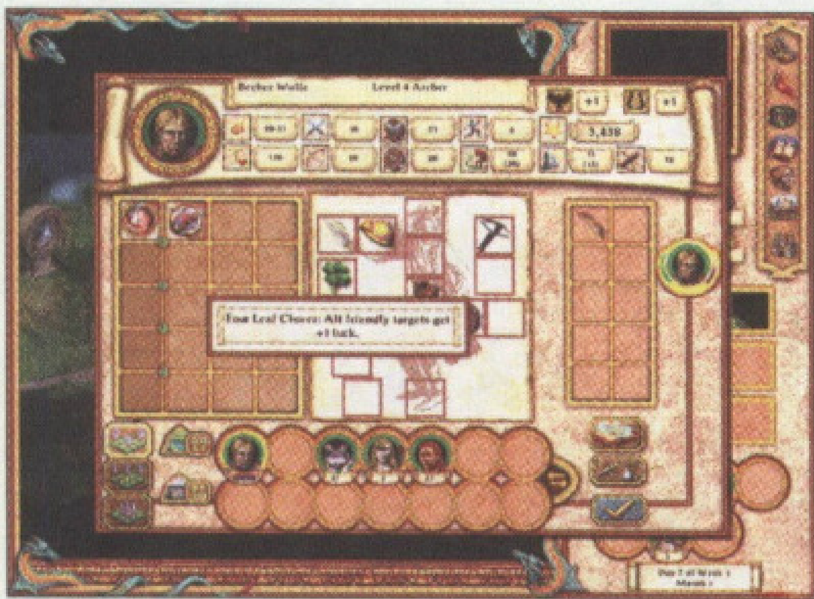
在《英雄无敌Ⅳ》中，最出名的Bug恐怕就要属“盗墓”了。我们都知道，在英雄的众多技能中，对侦查技能的改进最大。其中侦查有一项很好用的技能便是“隐秘”，这项技能不但可让野外生物无法观测到我们的英雄，更可在我们成功施展隐秘技能后获得大量经验。而“盗墓大法”就是利用这个设定存在的一个Bug。在战斗中，尤其是人和人的对战，时间的把握非常关键，下面我们来解释一下是如何利用“盗墓”的Bug来迅速制造出若干个高等级英雄：首先让初始英雄成为盗贼，之后我们便要尽可能利用有限的经验来让英雄学会尽量高级的隐秘技能。根据英雄掌握单一技能的最快升级公式（1级侦查、1级隐秘→2级侦查→2级隐秘→1级探路→3级侦查→3级隐秘→2级探路→4级侦查→3级探路→4级隐秘→5级侦查→5级隐秘），我们可以发现，当英雄升级到Lv3时，他便可掌握2级隐秘，于是就可以开始实施计划了（最快升级成Lv3的方法就是捡宝箱，强捡，大不了捡了就逃跑，这才符合盗贼的作风）。让一名英雄战死变成墓碑，之后用掌握2级隐秘的英雄携带着墓碑在中立生物眼皮底下到处招摇以获得经验。这时你就会惊奇地发现在成功使用隐秘技能后，不但盗贼英雄的经验值会增加，连它携带的死亡英雄的墓碑也会增加经验。如此这般，让这个英雄带着墓碑到处跑吧，要不了多少时候他们就可以在4级生物面前大摇大摆地活动了，看看哗啦哗啦的经验值不要流口水哦。利用“盗墓”的Bug创造出的高级英雄可以帮我们进行无耻的消耗战——我们可以用这些非主力高等级英雄冲入敌方城堡，一个“末日审判”大家一起玩完，最后再由主力英雄发动致命的打击，同样，防守时我们也可以这样做。另外我们也可利用“盗墓”来创造出7个拥有宗师高贵的英雄出来，7个宗师高贵，聚金采矿外加超级外交，你的国库会在瞬间爆炸的！

返城术相信每一个玩家都应该知道，这个法术可让我们快速穿行于各个城镇中间进行防御部署，可是各位是否尝试过在战斗中使用返城术？你可以强制停止战斗而被召唤回城镇哦，这简直就是给逃跑准备的魔法嘛……如此Bug，怎能不好好利用？

另外，游戏中还存在一个可以利用的不大不小的虫子，那就是无限任务。完成任务后存盘，重新读取进度就会发现这个任务还可以被完成一次，如此你便可以反复骗任务奖励。当然，这个Bug无法应用在人与人的对战中，除非你能说服你的对手宽宏大量让你读取进度。


攻打黑龙墓地。


强力亡灵巫师的战术例子。

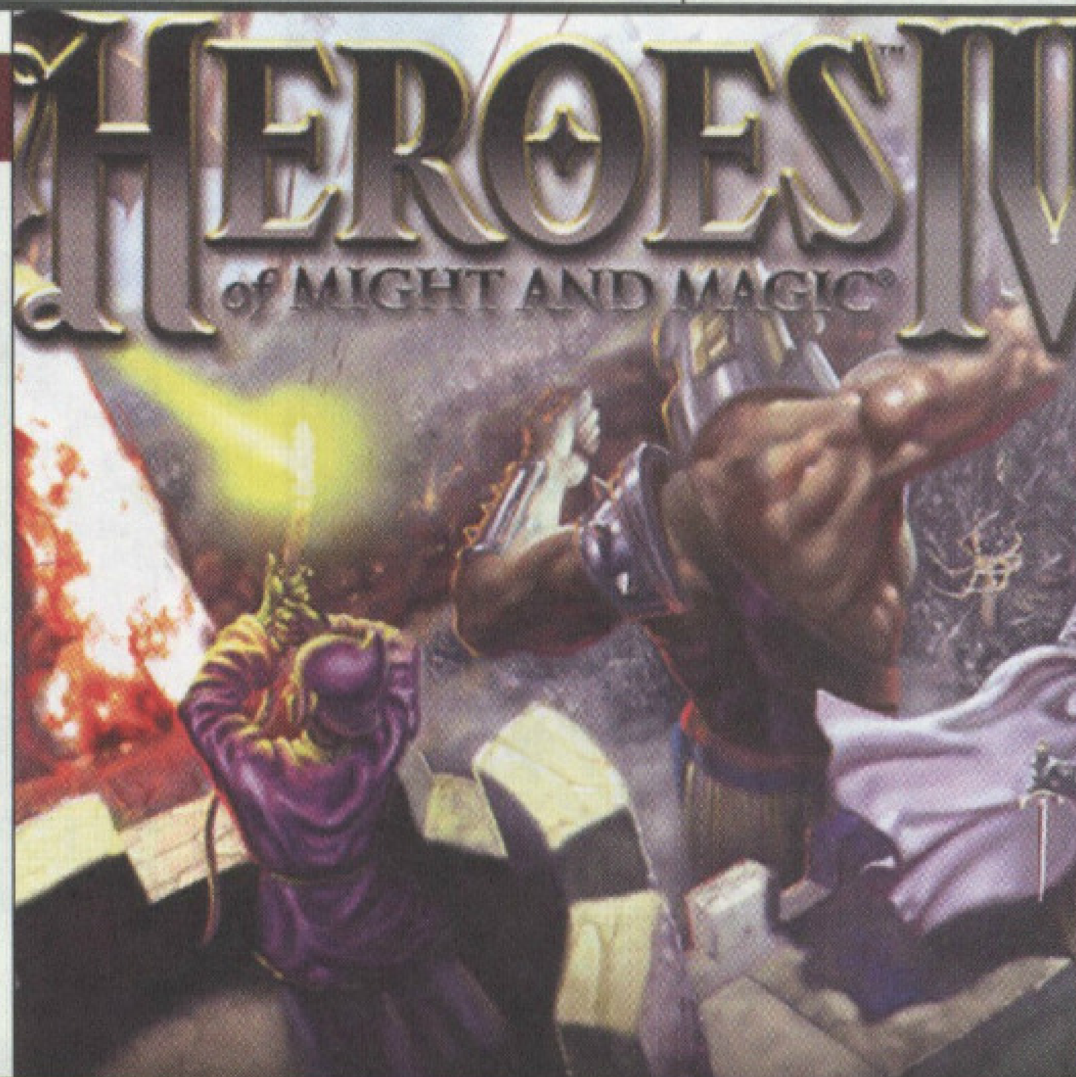

英雄和兵力信息，攻防属性和移动力设定。



胜利画面。

写在最后

回顾往昔，仔细一数，研究《英雄无敌》已经有将近3个年头了。自从被《英雄无敌Ⅱ》俘虏以来，不知道曾经有多少个不眠之夜是《英雄无敌》陪伴我度过的。借助《英雄无敌》的强大战棋系统和可研究性，我们不用调查就可以预料到这个系列游戏将会多么成功。虽然最终《英雄无敌》的制作小组还是面临着解体的危机，但我们相信NWC绝不会停下他在这个系列上的发展脚步。这不，刚刚打通了《英雄无敌Ⅳ》的战役，资料片便又宣布开发了。



傳奇 热血 1.5版 完全指南

三大美味套餐



■安徽 牵牛花

热血传奇之白日门介绍

500年前的沃玛大陆，正是人类和魔族战火纷争的年代，人类最优秀的三英雄为了对抗魔族强大的怪物建立了各自的门派。身为道士的天尊在沃玛森林深处建立了神秘的白日门，把道士的高级技能传授给优秀的弟子，现在的道士可说都是白日门的弟子。最终白日门和其他两大门派合力击败了魔族，不过那以后白日门就好像从沃玛大陆消失了。

从比奇城北门出发，进入沃玛森林。沃玛森林（48，33）有个入口，由两个弓箭手守卫并有一位老人向导。进去后，你就身处在白日门广阔的原始森林中。

白日门店铺和NPC一览:

白日门中店铺齐全，为冒险者提供完备的服务。对于一个初次来到白日门的冒险者来说，了解白日门城镇的分布对将来的探险是很重要的。

白日门城镇有3个入口，分别是：

北日白门（155，302）

南日白门（203，352）

西日宏门（149，354）

道具店（224，301）：出售各种探险的必备道具，包括各种卷轴、照明工具、符纸；特色服务是出售可以使用200次的大包符纸（重量3）。

首饰店（145，325）：提供购买、出售和修理各种饰品服务，特色服务是出售死神手套、竹笛和放大镜。

药店（178，295）：药店里面有两个NPC，一个是出售补给药品的药店老板，另外一个是帮玩家配制毒药的药剂师；特色服务是药店老板出售小量毒药（价格5 500）和中量毒药（价格11 000），药剂师可以配制使用200次的大量毒药。

制作黄色大量药粉的原料：蛆卵3个，蝎子尾巴3个，食人树叶12片。

制作绿色大量药粉的原料：食人花果实3个，食人树叶12片，毒蜘蛛牙齿6个。

衣服店（47，167）：这里提供购买、出售和修理各种衣服、盔甲、头盔服务，特色服务是出



白日门入口。



仓库保管员提供捆金砖的服务。

售骷髅头盔和道士头盔。

武器店（225，300）：这里提供购买、出售和修理各种武器服务；特色服务是特殊武器修理，是整个沃玛大陆4个可以修理特殊武器的店铺之一。

书店（209，273）：这里提供修炼各种技能的书籍。

仓库保管员（183，298）：这里可以为玩家免费存取各种物品。特色服务是捆金砖，用5根金条可以捆一块金砖，金砖价值500万，重量52。

向导（185，300）：向导专门负责传送，如果你想到路途遥远的其他地方，就可利用向导。花一笔钱，他就会帮你传送到目的地。

去比奇省：3 000金币。

去盟重省：6 000金币。

天尊（228，268）：这个干皱的老人是道士学院的首脑，没有人敢怀疑他的力量。传说他和赤月恶魔有某种神秘的联系。和天尊交谈，他总是吞吞吐吐，不太愿意提起当年的事情，但是你从他的只言片语中也会得到许多关于赤月恶魔的重要信息。

形态优美的带刀护卫：白日门的带刀护卫以全新的形象代替了大刀守卫，新版带刀护卫不仅数量增加了，而且形态优美，行动迅速，有古高丽武士的风格。新版带刀护卫不论是数量还是速度，都要超过原版的大刀守卫，在这里练习召唤骷髅或神兽，效率要比其他地方高出许多。



形态优美的向导。

热血传奇之美味的蜘蛛大餐



战钢牙蜘蛛。



战黑锷蜘蛛。



战花吻蜘蛛。

我不知道是否因为传奇的游戏设计者们都是昆虫学家，并对昆虫纲蜘蛛目有特别的研究，反正我感觉热血传奇呈现给大家的就是一道美味的蜘蛛大餐。游戏中突然增加了那么多形态各异的美丽蜘蛛，让人真有点大喜过望。既然热血传奇把美味的蜘蛛大餐摆上了桌，作为玩家我们也别闲着了，赶快享用吧！

蜘蛛大餐安全享受须知：在享受美味的蜘蛛以前，请仔细阅读“蜘蛛大餐享受安全须知”。蜘蛛味道固然鲜美，可是享受起来有点麻烦。蜘蛛大多群居在阴暗潮湿的原始森林和洞穴中，为了能使自己不被人们吃绝种，在经过长年累月的进化后，它们都拥有自己的一套保护措施：有的皮特别的坚硬，有的身上长满了刺，还有的牙齿上有剧毒，所以我们在享用之前要对它们的特性有个大概的了解，不然的话，还不知道是谁享用谁呢！

按照蜘蛛的特性可以把热血传奇的蜘蛛分为五大类型：

一、普通型——天狼蜘蛛

经验值：500
攻击方式：物理攻击
攻击范围：1格
行动速度：中等
物理防御：较高
魔法防御：中等
特殊抗性：无

曾经很美丽的蜘蛛，如今它受到了赤月恶魔强大魔力的影响。它的身体里充满红色的滚烫液体，让它时时刻刻都十分痛苦。可是如果你遇到了它，痛苦恐怕要转移到你身上来了。一旦靠近了敌人，它的毒牙就发挥出最大的威力！

它在热血传奇的所有蜘蛛中算是最容易对付的一种了，和1个祖玛卫士的难度相当。

二、毒液型——剧毒蜘蛛，花吻蜘蛛，月魔蜘蛛

剧毒蜘蛛

经验值：530
攻击方式：毒液攻击
攻击范围：两格
行动速度：中等
物理防御：中等
魔法防御：中上
特殊抗性：对绿色系毒药有特殊的防御力

剧毒蜘蛛是属于毒素魔法攻击的怪物。虽然表面看上去它和普通毒蜘蛛没有什么区别，都是绿色系毒液攻击，不过剧毒蜘蛛的毒液攻击相当于5级的施毒术，不仅中毒时间明显延长，而且伤害力大大增加。另外剧毒蜘蛛的毒液攻击对于武士有额外的伤害，如果不是等级相对较高的武士，遇到剧毒蜘蛛时完全可以选择避开不打；如果你想尝试一下，建议你最好带些魔法防御高的装备，如降妖除魔戒指、金手镯和道士头盔等。

花吻蜘蛛

经验值：570
攻击方式：毒液攻击
攻击范围：两格
行动速度：中等
物理防御：中等
魔法防御：中上
特殊抗性：对绿色系毒药有特殊的防御力

这种蜘蛛看起来就像一朵美丽的花，赤月恶魔把这种美丽的生物变成了一种用外表诱惑猎物，再用毒液毒死它们的魔鬼。毫无疑问，它的毒液是致命的。


战剧毒蜘蛛。

月魔蜘蛛

经验值：600
攻击方式：麻痹石化攻击
攻击范围：一格
行动速度：超高
物理防御：中低
魔法防御：高
特殊抗性：对于灵魂火符攻击有特殊的抗性

赤月恶魔的腐化力量把一种曾经高贵的昆虫同蝙蝠合为一体，产生了这种新的怪物——月魔蜘蛛。它有着蜘蛛的身体和蝙蝠的翅膀，可以在飞行中攻击，还有反隐形的能力；而且由于它是属于飞行的怪物，所以绕过障碍的能力一流，往往在其他蜘蛛还在徘徊寻找目标时，月魔蜘蛛已经冲到了你面前，打得你措手不及。


恐怖的丛林迷宫。

总体来说，花吻蜘蛛和剧毒蜘蛛是属于绿色系消耗生命、毒液攻击，而月魔蜘蛛是属于麻痹系石化魔法攻击。剧毒和花吻难度相当，在蜘蛛中属于中上等难度；而月魔蜘蛛在所有蜘蛛中排名第2，非常难以对付。

三、坦克型——钢牙蜘蛛

经验值：550
攻击方式：物理攻击
攻击范围：3格
行动速度：高
物理防御：超高
魔法防御：中上
特殊抗性：对于物理攻击有特殊的防御力

同样也是被赤月恶魔改造过的怪物。它有坚硬强壮的身体和剃刀一样锋利的牙齿，一旦发现猎物，就会迅速靠近并撕裂它们。

说钢牙蜘蛛是昆虫中的坦克一点也不过分，它不仅物理攻击很强，行动速度好像机械化部队，而且攻击范围有3格，比刺杀剑术还多1格，很多玩家都是死在它的最后一下魔鬼般的“远程炮弹”攻击。钢牙蜘蛛的物理防御也很高，曾经有个武士单挑钢牙，耗费了整整36个大量金创药才把它放倒，从此得了蜘蛛恐惧症。钢牙在蜘蛛中排名第3，是非常厉害的角色。


战天狼蜘蛛。

四、魔鬼型——黑锷蜘蛛

经验值：600
攻击方式：物理攻击
攻击范围：1格
行动速度：高
物理防御：超高
魔法防御：超高
特殊抗性：对于物理攻击和魔法攻击都有特殊的抗性

如果你第一次看到这样的巨型蜘蛛向你冲过来，多数情况下你会惊骇得夺路而逃。它的身上长满权杖一样的巨刺，身体也被赤月恶魔的腐化力量染成暗红色，但是最恐怖的还是它那对巨钳，任何敌人都会被它轻易撕裂，它恐怖的身影成为魔鬼的化身。如果把所有蜘蛛排座次，那黑锷蜘蛛绝对是当之无愧的老大，它超强的攻击力和防御力甚至让号称“恐惧之王”的沃玛教主也自叹弗如。

五、合体型——幻影蜘蛛

经验值：650
攻击方式：物理攻击
攻击范围：4格
行动速度：超高
物理防御：?
魔法防御：?
特殊抗性：对于毒系、火系、闪电系魔法都有特殊的抗性

这种蜘蛛的幼虫寄生在老树的根部或者一些动物的体内，从宿主身上获取营养，一旦找到合适的新居所，幼虫就会很快孵化为成熟的幻影蜘蛛。在忽隐忽现中，它那恐怖的攻击力和远程攻击方式，让人无法逃脱！

玩过《红色XX》的朋友都知道幻影坦克的厉害，无声无息就把对手消灭了。幻影蜘蛛正是这种可怕的对手，它已经不能算是完全意义上的蜘蛛了。它最大的特点就是和植物融合在一起，当它隐藏在植物中时你是无法攻击它的，而你根本不知道它什么时候会从植物中突然冒出来攻击你。它超强超长的物理攻击、飞快的速度以及隐身的特性最终让它成为恐怖的代名词，而且它对于毒系、火系、闪电系魔法都有特殊的抗性。武士的烈火剑法，道士的施毒术和法师的闪电、火墙，对它的伤害都大大减弱，不过冰系魔法对它有特殊的伤害，所以对付它的最好武器就是法师的冰咆哮。

蜘蛛的特性都介绍了，希望能对大家有所帮助。接下来我们要讨论的就是每种职业对付蜘蛛的技巧和组队的原则。

勇敢者的游戏——挑战热血蜘蛛

每种蜘蛛都有自己的特点，不同的角色对付同样的蜘蛛有着不同的技巧。下面我们来看看挑战蜘蛛的三英雄。

武士篇：

武士的特点是物理攻击和防御高，天生有强壮的身体、超长的生命值，当然缺点就是魔法防御比较低。开心培培是“沙巴克”的一名高等级女武士，从新地图开放的那天起，她就经常单独去探险，总结了许多作为一个武士对付蜘蛛的心得体会。

开心培培资料：

职业 女武士

等级 40

重要技能： 刺杀剑术3级，半月弯刀3级，野蛮冲撞3级，烈火剑法3级

装备： 黑铁头盔（防御4-5，魔御2-3）；战神盔甲（防御5-10，魔御3-6，攻击0-1）；幽灵项链（攻击0-5）；幽灵手套1对（防御0-3）；降妖除魔戒指1对（魔御0-4，攻击1-3，道术1-2，魔法1-2）；武器用的是井中月（攻击7-22，准确+1，幸运+3）

开心培培的这一身装备不仅堪称极品，而且搭配也非常合理。她选择了幽灵项链和幽灵手套搭配的幽灵1套，而放弃了攻击更高的绿色项链和防御更高的阎罗手套，因为幽灵1套不仅增加攻击速度，而且还增加人物的敏捷度。敏捷度高，躲闪对方攻击的几率就高，幽灵的隐含属性在面对攻击速度很快的蜘蛛时就显得很突出。

选择降妖除魔戒指而放弃了攻击力更高的龙之戒指和力量戒指，就是看重它附加的魔御值。超过半数的蜘蛛都是使用中毒系魔法攻击，这对于天生魔御就比较低的武士来说是一个很大的麻烦，而妖戒的高魔御值正好可以弥补这一缺陷，使得武士在面对毒液攻击的蜘蛛时减少中毒的几率和损血的比例。

选择井中月作为武器而放弃裁决是因为井中月的攻击速度要比裁决快，而且井中月对于不死系的怪物有额外的伤害，而蜘蛛正是属于不死系的怪物。

开心培培谈心得： 开始的时候我只是在白日门附近的森林走走，遇到一些半兽勇士、毒蜘蛛之类的怪物，感觉很普通。但当我遇到第一个剧毒蜘蛛时，我才知道自己完全错了。当时一个看起来很普通的蜘蛛向我进攻，对于我这个等级来说，对付毒蜘蛛实在太轻松了，我就没有在意，拿手里的井中月招呼了它一下。它用它的毒液攻击我，我突然中毒了。再看生命，耗费得非常快，赶快调整心态，连续补充了两个大量的金创药，认认真真地对付它，这才发现它的名字比普通蜘蛛多了两个字：剧毒！它不仅攻击力高，防御和生命也蛮高的，整整耗费了6个大金创药才结果了它。后来我又陆续打了几个剧毒蜘蛛，感觉对付剧毒蜘蛛要掌握两个要点：一是用半月剑法对付它比较好，半月攻击速度快，它还手的机会就比较少；二是补充生命要及时，不要让自己的生命低于一半。

在对白日门熟悉了以后，我就前往更危险的丛林迷宫，在那里遇到了花吻蜘蛛和钢牙蜘蛛。花吻蜘蛛的难度和剧毒相当，只不过它的物理防御还要高一些；钢牙蜘蛛是很厉害的角色，攻击力高，攻击距离长。我感觉武士对付它要掌握几个要点：一是钢牙的攻击距离是3格，对于近身攻击的武士来说一定要逼近它；二是对付钢牙最好用攻杀，半月速度虽然快，可它的威力比不上攻杀，对物理防御很高的钢牙构不成很大的伤害；三是适当使用烈火剑法会有很好的效果；四是预先补充生命，就是在生命刚刚耗费一点的时候就立刻补充，这样面对攻击力很高的钢牙才算比较安全。

后来我又在赤月洞遇到了月魔蜘蛛和黑锷蜘蛛。月魔虽然有麻痹魔法，不过它的物理防御不是很高，还算是比较容易对付的。对付月魔最好是两个武士站对面，用刺杀攻击，又快又省力。黑锷蜘蛛的攻击太高了，一个人对付太吃力，我只杀死过一次，耗费了7捆超红，以后遇到我基本是一逃了之。

开心培培说的是她的心得体会，可能很多武士朋友没有她的高等级和极品装备，所以对于大多数武士来说，只能应付蜘蛛中有限的一部分：天狼蜘蛛，剧毒蜘蛛，花吻蜘蛛，月魔蜘蛛。其他几种蜘蛛一般的武士最好不要去碰，钢牙蜘蛛和黑锷蜘蛛超强的物理攻击会给近身攻击它的敌人以致命的打击，而幻影蜘蛛的隐形特性又让近身攻击的武士无可奈何。



赤月峡谷中混乱的战斗场面。



丛林迷宫入口。



单挑钢牙蜘蛛。

法师篇：

法师是以威力巨大的远程攻击性魔法著称的，当然他们的体质也是最弱的。

灰姑娘的魔法书是“雪城”的城主。一个女魔法师当一个大行会的会长并不多见，不过她的等级和气概足以让她当之无愧。她最喜欢做的事情就是挑战高等级的怪物。

灰姑娘的魔法书资料：

职业 女法师

等级 41

重要技能：地狱雷光3级，魔法盾3级，火墙3级，冰咆哮3级

装备：祈祷头盔（防御3-4，魔御1-2，魔法0-1）；恶魔长袍（防御4-8，魔御3-5，魔法1-5）；恶魔铃铛（魔法0-7，准确+2）；坚固手套1对（防御0-2，魔法0-2）；生铁戒指1对（防御0-2，魔法0-3）；武器用的是骨玉权杖（魔法3-6，幸运+3）

法师天生体质弱，物理防御低，所以在装备的选择上要偏重防御。这一套装备的防御可以达到7-20，如果配合魔法盾，安全性还是蛮高的。选择骨玉权杖作为武器，就是看重它有增加魔法盾时间的隐含属性。

灰姑娘谈心得：作为一个法师，拥有其他职业无法比拟的强大魔法。新版本蜘蛛的出现，对我来说是一个新的挑战。法师天生就对外界的事物很敏感。和鲁莽的武士不同，我们对于未知的事物总是小心翼翼地去了解。当我看到剧毒蜘蛛的时候，就预感到这不是一个简单的对手。我首先让我的4个半兽勇士随从去攻击，自己顶上魔法盾。剧毒蜘蛛使4个半兽勇士都中了毒，可是半兽勇士的攻击似乎对于它没有什么效果。我立刻用闪电术攻击，在12个大闪电过后，剧毒蜘蛛终于倒下了，而我的半兽宝宝只剩了下两个，真是一个难缠的家伙。要知道，以我目前的魔法，祖玛卫士也只需要8～9个闪电就可以解决。

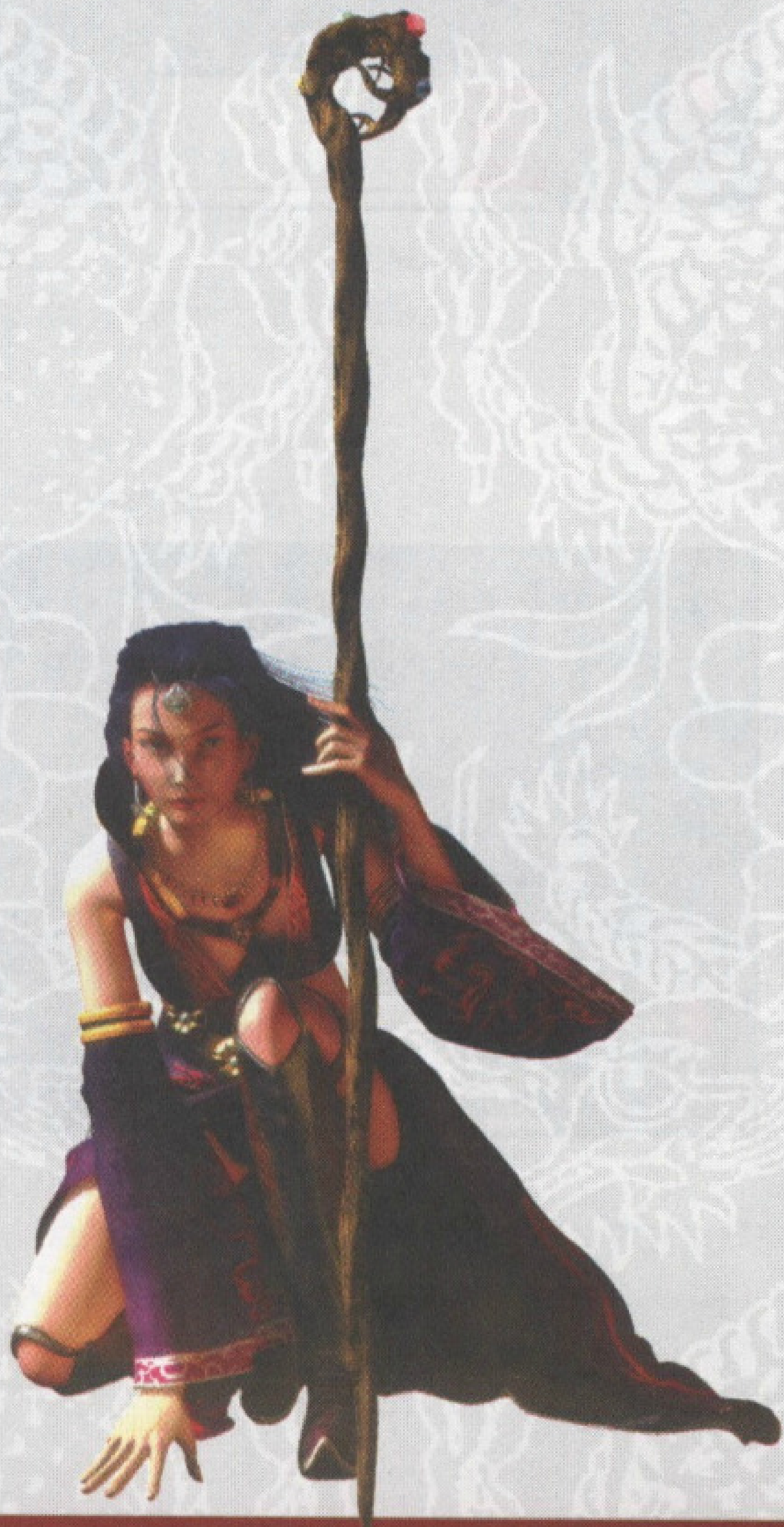
在已经能够轻松对付白日门的剧毒蜘蛛和天狼蜘蛛后，我就径直去了赤月峡谷。在那里遇到了许多强大的蜘蛛。我感觉对于一个法师来说，最可怕的就是月魔蜘蛛和钢牙蜘蛛。月魔蜘蛛速度极快，使用麻痹魔法攻击，而且对于魔法攻击有天生的免疫力，一旦被它粘上，就很危险了；而钢牙蜘蛛不仅攻击力高，而且攻击距离是3格，它的攻击对魔法盾还有额外的破坏作用，像是刺杀剑术。



单挑花吻蜘蛛。



单挑月魔蜘蛛。



打月魔心得：

一、法师单挑月魔蜘蛛一定要有宠物，钳虫和半兽勇士都可以。

二、发现月魔以后，不要轻举妄动。月魔的视线很长，首先顶上魔法盾，然后等自己的宠物就位，用闪电攻击它；月魔会立刻冲过来，这时马上后退，让自己的宠物缠住它，法师一边用闪电攻击，一边要不停地跑动。

三、如果被月魔粘上了，别犹豫，喝太阳水顶，能坚持就坚持。不能坚持就飞吧，月魔的攻击力实在是太强了！

打钢牙心得：

一、最重要的一点就是要保持好距离，千万不能让钢牙过分靠近你，它超长的攻击是很恐怖的。

二、火系魔法对于钢牙有附加的伤害，最后是闪电配合火墙攻击。

如果法师控制得好，再加上5个宠物宝宝，是完全可以单挑任何蜘蛛的。另外法师还有个小技巧，如果路口有个蜘蛛，而你不想打它可又想通过，这时候诱惑之光就非常有用了。用诱惑之光可以让蜘蛛处于驯服状态，而你趁着它迷迷糊糊的时候，就可静悄悄地过去了。

灰姑娘出色的控制技巧和极品装备，使得她能够应付所有的蜘蛛。对于法师朋友来说，在蜘蛛面前绝对要保持一份敬畏。

道士篇：

强大的辅助性法术和召唤性法术构成了道士这个神秘的角色。

爱情流泪鱼是一名42级的女道士，她曾经是沙巴克城的副城主，后来因为某种原因离开了沙巴克，从此不再加入任何行会，当了一名游侠。她本人有两大嗜好：一是练级。她是一个练级狂；二就是收集极品。她经常独自去挑战祖玛教主，据说她的身家上亿。听说白日门开放了新地图，有超强的怪物，鱼鱼就耐不


蜘蛛的战利品——疗伤药。


战月魔蜘蛛。

住了。强大的怪物一定会爆出好的装备！带着这个信念，她来到了白日门……

爱情流泪鱼资料：

职业 女道士

等级 42

重要技能：施毒术3级，隐身术3级，群体治愈术3级，召唤神兽3级

装备：祈祷头盔（防御3-4，魔御1-2，道术0-1）；幽灵战衣（防御4-8，魔御3-6，道术1-6）；灵魂项链（道术1-6，准确+2）；坚固手套（防御0-4，道术0-3）；降妖除魔戒指1对（魔御0-4，道术1-4，攻击1-2，魔法1-2）；武器用的是龙纹剑（攻击8-20，道术3-6，幸运+3）

鱼鱼的这一身实在是太好了，搭配也相当合理。对于高等级的道士来说，最重要的两项属性就是防御和道术，这一身装备正好突出了这两方面的属性，道术可以达到12-35，防御在用神圣战甲的情况下达到7-24。可是鱼鱼对我说，这还不是最好的装备，她希望能得到更高属性的，天啊！

鱼鱼谈心得：我首先去了白日门的城镇，这里为道士提供许多特色服务。我购买了大包护身符和大量灰黄毒药，然后一个随机卷轴，飞到了白日门广阔的原始森林里面。42级的道士在对付普通怪物时一般都不亲自动手了，因为有神兽代劳；道士的工作基本就是到处跑跑，把大堆的怪物吸引到神兽旁边，然后自己隐身，就等着神兽喷完去捡战利品了。

当我遇到第一个天狼蜘蛛的时候，神兽已经到了5级。5级的神兽单挑天狼，虽然神兽没有任何危险，可是天狼的生命也耗费得很慢。神兽喷了快3分钟了，才费了天狼一半的生命，这也太急人了。我耐不住了，1个绿色毒药，然后自己冲上去砍，很快就把它解决了。天狼蜘蛛算是比较容易对付的，进攻前对它用个绿色毒药，会有事半功倍的效果。天狼基本不会爆，最多也就是一瓶疗伤药，不过从它的尸体中可以挖出中等量的魔法药水。

在丛林的深处，我遇到了剧毒蜘蛛，7级的神兽在它面前一点也占不到便宜。在连续消灭了几个剧毒蜘蛛后，我得到了这样的结论：一是如果单单靠神兽的力量，就算是7级的神兽，也很难消灭剧毒蜘蛛；二是剧毒蜘蛛对于绿色毒药有免疫力；三是物理攻击比较有效，最好在攻击之前对它使用黄色毒药，降低它的防御力。剧毒蜘蛛也不爆，最多疗伤药一瓶，从它的尸体里可以挖出中等量的金创药。

在白日门打了3天，什么好装备也没有出，最好的是一把魔法0-1的凝霜，我决定去去赤月峡谷碰碰运气。

在赤月峡谷我又遇到了许多其他种类的蜘蛛，有花吻蜘蛛、月魔蜘蛛、钢牙蜘蛛和黑锷蜘蛛。在7级神兽的协助下，我单挑了所有的蜘蛛。

花吻蜘蛛和剧毒差不多，打法也基本相同。

月魔蜘蛛的速度和它的麻痹魔法让人很头痛，不过好在我有7级神兽。月魔的魔法防御很高，而且对于黄色系的毒药有免疫力，所以最好在绿色毒药的配合下近身物理攻击。攻击的同时要隐身，可以减少月魔反击的几率。

钢牙蜘蛛最恐怖的是它的超长攻击，不过这对于道士没有什么效果。道士用神兽牵制住钢牙，然后自己隐身，对钢牙使用绿色毒药，适当配合灵魂火符；即使是7级神兽，面对钢牙也损血，要注意给神兽补血。钢牙有时会留下一些装备，我就捡到了个道术0-1的骷髅头盔，算是一个小极品。



黑锷蜘蛛是一个恐怖的敌人。它速度非常快，攻击力高，最可怕的是它对于物理攻击和魔法攻击有双重免疫，不过好在毒药对它依然有效。对付黑锷要注意几点：一是让神兽牵制黑锷，道士隐身；二是对黑锷使用绿色毒药和黄色毒药，让毒药的效果累加；三是不要使用灵魂火符攻击，因为灵魂火符对它几乎没有任何效果，还有可能让黑锷攻击自己；四是在黑锷面前，7级的神兽损血也很厉害，要注意给它补血，危急时刻用群体治愈效果更好。

鱼鱼最终也没能在蜘蛛身上得到极品装备，不过她对于自己能够单挑所有的蜘蛛感到很满意。她用自己的实际行动证明了在对付强大的怪物方面，道士是最佳的人选。P

丛林守护者 Keeper of the Grove

初期骚扰战术



《魔兽争霸III》有奖战术征文4

■北京 fiddle

初期骚扰是拖住敌人的好方法，如果对方是那种死记发展公式的人，你的初期骚扰将打乱他的行动。让对方感觉到不安，这正是骚扰的目的，而判断骚扰是否成功，并不是杀了他几个1级兵或农民，而是让他忙中出错。骚扰敌人的经济，并不如“星际”那样明显，但如果能拆毁敌人正在施工的建筑，那么效果将加倍。

显然，作为1级兵最弱的暗夜精灵族(NE)，初期是几乎没有可能进行骚扰的。除了我们神圣的丛林守护者（KOG），他的召唤树人技能，无需资源、不占人口的兵种，大大强化了NE的初期阶段。

在这里，笔者将系统地说明初期骚扰的战术，希望给广大NE爱好者带来一种战术思路。第一，在正式版里树人被减弱，树人的HP从425减少到300，防御也减为0，不过还是相当厉害，与GHOUL的参数基本相同。第二，丛林守护者作为一名魔法类英雄，HP要比其它3个族的魔法英雄高。第三，月之水井可补充魔法。第四，初期弓箭手(AC)太弱，对付其它3个种族的1级兵几乎没胜算，好多人是放弃弓箭手直接出女猎人（HUNTRESS）的，而小精灵(WISP)又没有任何攻击能力。那么岂不是有一段时间兵力真空？树人的出现填补了这一真空。第五，丛林守护者是一个十分值得培养的英雄，他的4种技能都是有用的，而且还具有针对性，比如说对肉搏兵可选荆棘技能，对强力英雄可用缠绕法，是不折不扣的英雄杀手。第六，仔细研究丛林守护者的伤害变化，你会发现他初期伤害比较低，但随着级别的提升，最小伤害的提升是相当惊人的，平均伤害直逼恶魔猎人。分析了以上优点，可以说NE的第一英雄选丛林守护者是很不错的。选了丛林守护者之后要么骚扰敌人，要么去MF。MF暂且不说，不是我们要讨论的内容。

建筑顺序

第一，先让主基地生产小精灵（基地始终保持预定2～3个小精灵，不要太多，但也不要空闲）。第二，开始的5个小精灵，4个采金子，1个建造祭坛。同时设置基地的集兵点，到你想建造水井的那个地点。拉一个大框，等小精灵出来就BM建造。第三，快速给基地编队，也要给祭坛编队，然后分配农民去采木头和金子。这里的顺序不强求，而且也影响不了多少。第四，月之水井与祭坛差不多是同时好的，让先造好的那个小精灵出去探路，我个人喜欢顺时针方向探路。选丛林守护者作为初期英雄。这里手脚一定要快，你可让小精灵先出去，然后再修改他的行动路线。第五，我一般是把出去侦察的小精灵临时编在2号队，这样方便遥控。同时，设置小精灵侦察路线也是十分讲究的。你可按住Shift键指定多个点，这样小精灵就会按照你预定的路线行动，不必再分心去管他了。第六，我们以Lost Temple地图为例，小精灵行动速度很慢，在英雄出来之前，他并不能同时侦察到顺时针方向上的两个位置。所以你可将祭坛的出兵点设置在出口的斜坡下，靠近通往泉水的路中央3个CREEP的位置上。接下来就看侦察结果了，如果敌人位于顺时针方向，那么丛林守护者直接过去；如果小精灵侦察到敌人在对面，那么你应该考虑是否还进行骚扰，也可直接召唤树人将门口的CREEP清理掉；如果没有侦察到敌人，那么敌人应该是在逆时针方向上，让丛林守护者直接过去骚扰。



在祭坛之后建造“月光之井”

骚扰对象



Rush的同时基地里不能闲着。



趁月色溜进敌人的基地。

丛林守护者在移动中，就应该对着树木使用一次召唤，带着2个树人一起，按住Alt键走，到了敌人基地门口，再让树人走在前面。而丛林守护者马上又可使用第二次召唤技能了。然后做什么？你祈祷吧，祈祷他没有快速出英雄，这样你的骚扰将会很顺利。如果他出了英雄，那么开始祈祷他出了个垃圾英雄。显然，以下英雄都挡不住丛林守护者的RUSH。第一，人类的法师和圣骑士，法师虽可召唤水元素，但他本身实在是太脆弱了，你操作得好，完全可用丛林守护者+4树人杀他。第二，兽人的先知似乎有一拼，但我认为幽灵狼不是树人的对手。第三，不死的巫妖，不过似乎初期出巫妖的玩家不多。第四，暗夜精灵的月亮女祭祀，上帝保佑她能不被打死或重伤！

接下来是势均力敌的英雄。第一，兽人的刀圣与牛头人领袖，不管他们开始加哪种技能，都无法与丛林守护者+4树人硬拼。双方两败俱伤，谁能打死谁，完全看运气。第二，不死的恐惧魔王，虽然他可昏睡，但你要知道昏睡在这里实在没有多大用处，控制你的树人碰你的丛林守护者一下就解决了。第三，暗夜精灵的恶魔猎人，他的“法力燃烧”（MANA BURN）是有点头疼，不过你要在到达敌人基地时使用第二次召唤，这样确保4个树人，消耗掉所有的魔法让他吸不了多少。同样地，恶魔猎人也挡不住丛林守护者+4树人的攻击。

最后是能克制丛林守护者的敌人。第一，很遗憾，我至今还不知道如何让丛林守护者去杀山丘之王，他的小飞锤实在太厉害了，只消耗75点魔法，可以用3下，每下造成110的伤害，还附带昏迷效果。如果敌人是1个山丘之王+2个步兵，微操作再好也是很难取胜的。第二，死亡骑士，他也可使用3次攻击，一次100点HP。而且死亡骑士在不死的土地上恢复HP很快。第三，对方同样也是丛林守护者，他在基地可补充MANA，可召唤更多的树人，在这种情况下我不认为有可能占到什么便宜。但如果遇到丛林守护者，他也是很难杀你的，除非你要恋战。一般情况下杀几个弓箭手就赶快走掉吧。

骚扰准备

第一，你应该观察，敌人基地空虚么？如果空虚，没有英雄，那么首先对正在建设的建筑下手。

第二，偷袭农民。人类、兽人、夜精灵的农民都是很弱。你可对准他们正在采木头的那棵树上，使用召唤树人，被召唤出来的树人会自动攻击农民。而丛林守护者自己则带其他2个树人与敌人周旋，分散敌人的注意力。

第三，杀初级兵。例如对方也是暗夜精灵，你看见对方有很多弓箭手，那么先欺负他们吧，实在是太简单了。

第四，消灭英雄。对方是高手的话，一般可能性不大，但也有特例，你用4个树人包围住他……呵呵，走运啦！

骚扰价值

不要以为你初期骚扰敌人，打死敌人几个农民就可拖延对方多少经济，这是不现实的。而且骚扰对方也限制了你自己初期MF与快速开分矿。那么为什么我们还要坚持骚扰敌人呢？骚扰的目的主要是把敌人的发展顺序打乱，如果对手喜欢MF或快开分矿，那么他从CREEP那里得到的钱，还不如基地里损失的农民来得多。而快开分矿的人，势必要损失兵力或是部队的HP，等他受伤的部队回到基地，你可先杀兵来加经验。从这样的角度去看，有点渔人得利的味道。初期，MF与快开分矿都要使用英雄的魔法，你的骚扰，目的是把敌人英雄的魔法骗走，影响他的战斗价值。比如说恐惧魔王，很多亡灵族玩家喜欢用睡眠技能将CREEP催眠，一个一个地打。如果你丛林守护者过去，他势必把睡眠技能招呼到你身上来。破解睡眠技能的方法么，轻轻地碰一下就可以了。一旦他的MANA消耗完，我不认为他可带一队食尸鬼出去打分矿，那样的损失是很惨的！再比如说，人类的法师与圣骑士，他们都不可以对自己补血，一旦消耗了大量的HP，还要在原地等着恢复。这段时间之内他将很被动，即使他能去打分矿，也是比较危险的。本来可让英雄做肉盾，稍微挡一下，现在必须让士兵来挡，而且还要密切关注战斗，因为CREEP会攻击HP比较少的单位的。暗夜精灵的优势在于水井可补血补魔法，丛林守护者出去骚扰的目的就是消耗敌人的魔法，而自己又可获得补充！

注意事项



召唤树人可以大大增加战斗力。

第一，骚扰时不要忘记建筑基地与生产部队，如果你因为骚扰而打乱了自己的发展顺序，那么你宁可不要去骚扰！

第二，即使丛林守护者不小心死掉，也不要灰心，1级英雄复活只需要200金子，并且相当快。复活之后马上用水井补充MANA，并且带部队出去MF，你并不比他吃亏。

第三，骚扰时要注意操作，具体的攻击目标看“骚扰对象”里的顺序，要记住灵活使用：如果他基地建造得很紧密，那么要小心他的包围；如果基地开阔，那么你可让丛林守护者和他兜圈子，让树人攻击农民或建筑。

第四，累积经验绝对比研究理论更重要。 P

幻灵游侠 MONSTER&ME 1.5版



大家一起DIY

■四川 飞宇冰矢

从E3归来之后，《幻灵游侠》再度掀起我们对它的热情。在越来越多的新玩家加入游戏的情况下，笔者在这里整理了一篇能够让新老玩家都能体会到新感觉的文章，从初级到高级，一起来看看、一起来DIY自己的功夫！

DIY自己的功夫

《幻灵游侠》中提供给玩家打造自己特有武功招式的途径。不过因为这个系统的变化比较大，到现在很多玩家还是不能很好地运用。这里就让我们一步步地来认识它！

游戏中的创招是和X转有关系，在进行游戏限定的转生之前，通过属性的适当调整就可达到创招的基本条件。其对属性的基本要求如下：

条件：等级在300以上，飞升的散仙等级100级以上，内力属性100点以上。

威力：取决于命中率、攻击系数、内力消耗。

命中率：取决于双方的敏。敏捷高打敏捷低的容易命中（在攻击者的敏捷是防御者的敏捷的1.8倍时，达到最高命中率90%），敏捷低打敏捷高的，最低命中率是10%。所以考虑到命中率的问题，敏不能低，不然你武功的命中率太低，即使创下一招天下无敌的招数又如何？无用武之地，只能是徒耗内力罢了。

攻击系数：这是最重要的一点，属于一次性投资。攻击系数与玩家的攻击点数有关，具体算法是：攻击系数上限＝（150＋（攻击点数-600）×5/140）/100。

内力消耗：它是武功创造过程中攻击效果的重要组成部分，在有足够的杀伤系数为基础的条件下，适当增加内力消耗，这样才能彻底、根本地增加武功杀伤力。攻击系数和内力消耗直接关系到攻击效果，攻击效果的计算方法是：招数使用的内力×攻击系数×施展难易程度×武功修炼的等级系数。

上面的介绍是一些基础，这并不代表你就能创出多好的武功，此外还有创招的时机、各要素的比例等问题。现在以1200级为例谈谈创招，（个人认为创招最好是在1200级时）。从练级而言，此时自创一个1000左右的招术是最好的办法，这样做的目的是为你用拳法秒杀1000的乌龟去作准备。在后面，因为防少的原因，你只能用宠和拳法配合去练级，相对较快。一般经验认为，创招重要的一点是攻和内的平衡，此时是最省钱也是攻击效果最好的时候。为了保证招数的命中率，敏就变成很重要的一个因素，所以你千万别吝惜点数，在满足





游戏的属性参数

在不同职业不同属性下，在属性点数分配时都要注意让参数集中一些，以免让自己在战斗中发挥不出特长，其中不同的职业在具体分配以及练级要求上有区别，一般来说属性及特点分成以下几种。

一、攻敏人

特点：目前游戏中被练得比较多的一种，前提是必须有2000*1000（攻*防，下同）的拳。

优点：接近1000的纯攻击可以完全发挥武功的威力，对一个满血满内的3转1200级对手可以造成每道光波700（700以上连续4次）以上的杀伤。这种人无坚不摧，在PK场决斗时是可怕的对手。

缺点：因为使用2000*1000的拳，攻击点数要加到最低1000以上。为了能保证最低限度连出两拳以上，内力点也要加到800到1000（连发3拳）左右，这样就大大限制了其他属性的分配，所以攻敏人一般敏不会超过3300，否则无法全部发挥拳的威力，最致命的缺点是体力少，同样容易被对方秒杀掉。

属性克：狙击手、超敏人、点穴王。

二、超敏人

特点：同样杰出的类型，攻敏人的克星。

优点：一般都有3800以上的敏，1500（非纯点数）以上的内力，其余点加攻。加装备有4500左右的敏，使用2000*500的武功，可以发动排山倒海的攻势，至少可闪避3000敏以下的3次攻击，谈笑之间可以干掉1000级以下的3转人，是帮派混战时的核心力量。同时最适合干掉因突出武功杀伤而加攻的攻敏人。

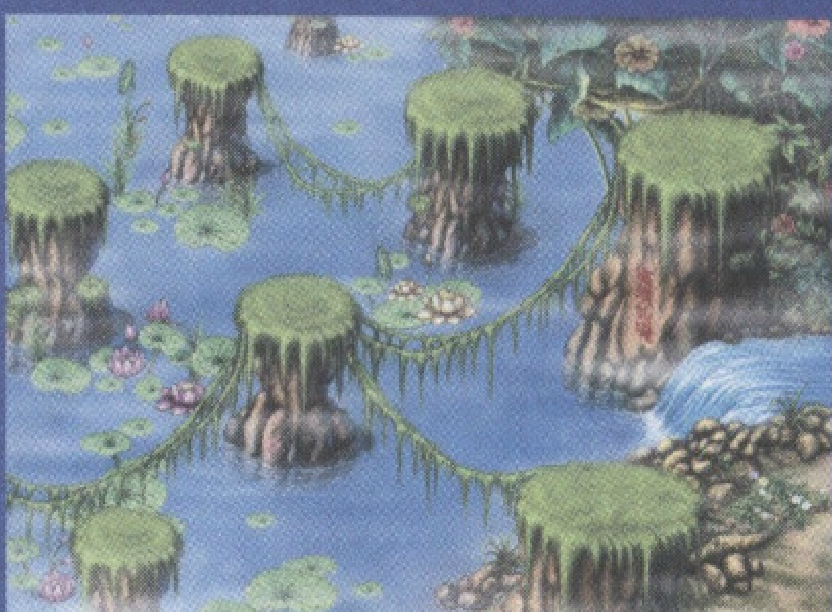
缺点：2000*500的拳单招杀伤小，不能对体力多的对手造成致命伤害，遇到对手反击时因为自己体力少很容易被秒杀。

属性克：狙击手、敏血人、点穴王。

三、敏血人

特点：除了高敏外还加了体力，和同属高敏的





创超的内力和攻击的点数后，尽量将敏提高吧。一般在1200级时是2000攻、500内左右，自创刚好杀伤1000的招术，事实上你招术的实际破坏将会超过1000而不用掉等级，然后你就去苦练招数吧。当然你可通过最大限度增加内力点数来创出威力更大的招数，但你有没有想过，现在的幻灵赚钱不容易，每次补充内力的钱就够你受的（如果赚钱对你来说是件很轻松的事，那没关系，你去创吧）。并且当你创出超过2000的招术，打在人身上很可能因为程序溢出而只掉一点血。



创招成功率界面上有成功率的估测，这是个比较准确的数值。据幻灵官方网站的介绍，在景色宜人、安静的地方创招比较有灵感。自创武功的攻击系数和创招的经验是影响创招成功率的最重要因素。攻击系数越低，成功率越高，经验越丰富，成功率也越高。所以有些玩家为了能保证创招的成功率，通常是从比较低的攻击系数开始创招，这样导致的一种结果就是武功种类繁多。而且前面就已经提到，在幻灵中创招越多，攻击效果越低，新的招数出来时，前面自创武功的威力就会下降，这就偏离了创招的初衷。而且当你创满5招后就再也没办法创出新招了，那些武功永远会跟着你。故出于所创招数的攻击效果考虑，千万不要去学任何武功，而且创招不宜过多，以2到3次为宜。如果你不幸已经创满了5招，你也不要灰心，已有玩家想出了办法，能让你继续创招。那就是删去垃圾，以相同的名字再次自创。这时自创的成功率当然挺高，但自创的威力会比你看到的数据有所减少。这也是没办法的事了，谁叫你拼命自创呢？真正致命的武功有一招就够了。

有了以上这两个大点，那么你也应该知道变化后的《幻灵游侠》在调整同时也加大游戏的变数，创招系统的最大特点就是能够让玩家在自己的创造思维下和游戏数据结合来制造自己的独特特性，其实这和我们所说的DIY是一个道理。当然，这些训练离不开玩家自己各项属性的提升。必须看到，在游戏中我们需要通过外界环境的要素来让自己获得创招的灵感，也就是说，一般在城市或人多的聚集地不要开启这样的功能，否则会浪费点数。不过从目前的情况看，除了要求玩家自己能够修炼到足够的点数，游戏能不能提供这样的环境也是一个问题。当越来越多的人想通过这样的环境来进行创招时，安逸的环境也就没有了。到时候怎么办呢？PK吧，杀得差不多了就可以开始自己安静地创造了。不过以上这句话是玩笑，否则笔者会被口水淹死的！P

对手PK时可以多挨两拳，同时也代表你能笑到最后。

优点： 体力多加，一般3000体力以上才算是敏血人，和超敏人对决时足可气死对手，一般同样拥有3800以上的敏和500以上的内，极少的攻（装最好的剑），其余全加体力，500的纯内足够你连发3招，而且可以干掉对方的狙击手。

缺点： 因为攻少不能发挥武功全部的威力，因为内少无法连续攻击，遇到使用垃圾拳的对手很容易吃亏。现在大多数拳是直接伤血只掉很少内力，但800*800或1000*500的垃圾拳则是伤血伤内，敏血人因为内力少的缘故被打中后很难还击。

属性克： 点穴王。

四、狙击手

特点： 恐怖的力量，完美的发挥。

优点： 拥有2000以上的纯攻，这是起码的条件，我没练过狙击手所以不是很熟，其余的点数加了什么不是很清楚，但他们使用一枚几百幻灵币的暗器就可打掉对手2000以上的体力，实在强悍。如果剩下的2800点全加属性就是狙击手+点穴王了，不过这不可能，零防人必须有1800以上的敏才可在海底安心练级。

缺点： 没有连发性，遇见敏血人不能一击毙命就会遭到惨痛的报复，而且对防人没有太大的威胁。

属性克： 敏血人。

五、点穴王

特点： 超无耻的属性，即便对方躲在药店都可以跑进去点他一下。

优点： 所有属性人对你束手无策。使用时先找到要下手的目标，然后从常用命令里选到点穴，再用轻功跳过去在他身上按一下鼠标右键。

缺点： 没有打人爽。

属性克： 鼠标不好用或树敌太多，人见人打。

六、防人

特点： 未来的精英，人不犯我我不犯人，人若犯我我退江湖。

优点： 树敌少、可以帮人过劫多交朋友，可以挂机、可以练宠卖钱，挂一晚上仙子自己又不累，100多万到手了。

缺点： 给人以软弱者的印象。

属性克： 退出江湖则无敌。

七、垃圾人

特点： 多见于新手，各种属性都加，但每一种都不能出类拔萃。

优点： 只要心情好可以让一个疯狂的对手PK你几个小时浪费他几十万的药。

缺点： 心情不好时自己就难受了。

属性克： 除了极品垃圾外被所有人克。

在《幻灵游侠》的帮派中一般都有各种属性的人，大家在游戏中练级时可以找他们一起配合，这样就能够让自己练级事半功倍。

生化危机·Zombie 丧尸育成手册



biohazard

■晶合实验室 只咬Jill的Zombie



"Baby"——这样恶心的怪物居然有这么可爱的名字。



"舔食者"——这样的怪物真是人类变成的吗?

往前倒数十年，可发现，在这十年间CAPCOM公司的风光无限。无论是《街头霸王》，还是《生化危机》，不仅能当红一时，而且均带动了一种游戏类型的风潮。如今的CAPCOM正处在《生化危机》当家时代，作为一款冒险游戏，《生化危机》不仅营造出出色的恐怖气氛，还设定了庞大而周密的背景故事，各具特色的不同主角，每一部作品间的情节都环环相扣，人物关系千丝万连，让生化迷们沉迷其中，欲罢不能。

如果要问到《生化危机》系列中真正的主角是谁，毫无疑问每一个生化迷都会说出同一个答案——丧尸。自从第一代登场以来，丧尸以它独特的长相和"气质"迷住了无数生化迷，并在本系列的每一作中都起到了举足轻重的作用。绿叶衬红花，如果没有丧尸们甘当绿叶，吉尔、克莱尔等MM们的性感美丽也不会显得那么突出。

在1986年上映的经典恐怖片《丧尸出笼》（Day of the Dead）中，丧尸这种怪物第一次给我留下了深刻的印象（后来这部老电影被奸商冠以《生化危机电影版》的名字，在生化迷中再赚了一笔）。在影片中，丧尸如潮水般涌来，一两发普通子弹根本就不能制其于死地，然后它们将人按倒在地撕成粉碎，将血肉模糊的人体器官放进嘴里大嚼，从此这个镜头就不时在我的噩梦中出现。可以这么说，作为一款经典的恐怖游戏，在《生化危机》中最让人感到神经紧张的并不是舔食者、追踪者这样BOSS级的怪物，而是那些行动缓慢、皮开肉绽，总是发出令人压抑低吼声的丧尸。在游戏中，玩家以打倒BOSS级别的怪物为目的，却以变着花样来屠杀丧尸为乐趣，当你操作美丽的吉尔毫无戒备地走过一具"尸体"，它却猛然伸手抓住你的脚，令你吓出一身冷汗——一脚踩爆它的头便成了最好的解恨方式。很明显，不管是《丧尸出笼》还是《生化危机》中的丧尸，它们和迈克尔·杰克逊MTV《颤栗者》中那些从坟墓里爬出来的僵尸还是有区别的，严格的说，这些丧尸实际上都还是活人。当然，丧尸绝不是直接被母亲生出来的，它是被"T病毒"感染后的产物。说到这里，就不能不提到安布雷拉（UMBRELLA）公司。

在电影《生化危机》中，一开始有这么一段描述："在21世纪初叶，安布雷拉公司成了美国最大的营利性组织，每10个家庭中就有9个在使用他们生产的产品，它在政治、经济上的触角伸及各个角

落，众人皆知它是世界上最大的电脑设备、医疗及保健品生产商。即使是它的许多雇员都不知道它主要的利润来源于军火、基因试验以及生化武器。”尽管生化迷们能指出这部电影中不下一打的错误，但这段对《生化危机》全系列的幕后黑手——安布雷拉公司的描述却是极其准确的。1967年10月10日，安布雷拉公司“T病毒”研究计划于这一天正式开始，这一计划得到了美国中央情报局的批准。尽管在70年代美国政府跟随国际公约禁止了生物武器的研究，但安布雷拉公司的研究计划却秘密进行了下去。经过几十年的试验，“T病毒”的研究获得了显著的成效。在这期间，安布雷拉公司使用活人（多为死刑犯）来作为实验对象。在实验中发现，在将“T病毒”注入人体内之后，尽管基本上都会引起实验体细胞的变异，但真正能变异成功的比例在千万分之一左右，这极少数成功的变异体被安布雷拉公司命名为“Tyrant”。只有体质不同寻常的被实验者才能在“T病毒”的作用下被异变为“Tyrant”，可以想到，这些在千万分之一的几率中成功的实验体，它们的能力有多么恐怖！所以在《生化危机》中，“Tyrant”也总被设定为BOSS级别的角色。而那些绝大部分失败的实验体，则成为《生化危机》系列中永远的主角——丧尸。

在任天堂新主机NGC上推出的最新一集《生化危机》中，对丧尸外表的刻画真是达到了令人惊异的精细，玩家似乎可看清楚丧尸裸露在皮肤外的血肉中有细小的血管在脉动，这正是玩家所需要的，对相当多的玩家来说，让吉尔看起来更漂亮一点倒不如让丧尸看起来更恶心一点，它们的狰狞和可怕更能代表《生化危机》这款游戏的特点。电影《生化危机》的导演保罗·安德森曾经一度不明白丧尸在《生化危机》中究竟有怎样的地位，他表示“在电影中为什么要出现那些四处乱蹦的恶心家伙呢？”他的话立刻遭到了无数生化迷的强烈抗议，大家可以容忍米拉·乔沃维奇扮演的全新角色艾丽斯来取代吉尔或克莱尔担纲主角，但决不能容忍在《生化危机》中看不到丧尸。

尽管我们已知道丧尸的形成是因为受到了病毒的感染，那么，病毒究竟是怎么对人体起作用的呢？为什么感染人数会以几何级数扩展开去？且看下面的“丧尸育成手册”——我们将通过一个被感染者的日记来一窥“丧尸”形成的过程。



吉尔和丧尸，谁才是《生化危机》的真正主角？


大美女米拉·乔沃维奇主演了电影版的《生化危机》

地点：1998年5月，安布雷拉公司位于美国浣熊市(RACCOON)附近阿克雷山区的研究所（Arklay Mountains）。

第一阶段 初级感染

研究所饲养员珍妮的日记：

1998年5月10日

今天实在是很倒霉。我今天的任务是负责喂养一个新的实验品，它被关在一个铁笼子里，我是第一次看到这样的家伙，它长得实在太丑了，活像是一只被剥了皮的大猩猩，全身只有一层红色的薄膜覆盖着，而血管又像长在了薄膜外面。它在铁笼里跳来跳去，显得很狂暴。我看得有点发呆，不禁站得距铁笼又靠近了一点……这时它突然向我扑了过来，好在有铁笼挡着，它的手臂从铁笼的缝隙里伸了出来，尽管我迅速向后躲开，但还是被它锐利的爪子划过了我的肩膀，形成了一道几厘米长的伤口。我一边咒骂着，一边按照研究员的要求将一口活猪从特殊的入口放进去，那家伙将猪的内脏掏得一塌糊涂，我又看呆了。

1998年5月11日

今天凌晨五点，我被一个同事叫醒，她穿着一件厚厚的像是太空服一样的东西，并把一件相同的衣服扔到我身上。据说实验室那边出了什么问题，所有员工都必须马上穿上这件防护外套。天哪！那些家伙难道要我穿着这样的衣服睡觉？


“T”病毒的变种“G”病毒感染了威廉博士。



1998年5月12日

今天我感到有些不舒服，不记得已打了多少个喷嚏了，而且感到皮肤有些发痒。这两天无法使用护肤品肯定让我的皮肤很难受，还有这该死的防护服。今天晚上男朋友凯文来看我，他说我的脸色看起来很不好，我看他也好不到哪儿去，隔着防护服他也在不停地挠着痒，真好笑。看来皮肤过敏也成流行病了。今天晚上我还是吃一点药片吧。

第一阶段附注：安布雷拉公司的“T病毒”研究计划是为了制造生物兵器。“T病毒”的基本原理在于加快病毒宿主细胞的新陈代谢，这代表着宿主如果在受到伤害后伤口将会用惊人的速度愈合，对于生物兵器来说，这是极为有利的条件。“T病毒”在注入生物体内后，此生物便成了一个危险的病毒携带体。“T病毒”的传播方式为通过血液传播，由于感染病毒的宿主充满了攻击性，所以在漫长的研究实验过程中，难免有研究员会因为狂暴的“实验体”而受到伤害，哪怕一道小小的伤口，也会导致病毒的传染。而在《生化危机》的电影版中，那位大反派斯宾思将装有“T病毒”的仪器摔破，导致了几乎整幢大楼的员工都变成了丧尸。从影片中超级计算机的解释来看：“T病毒拥有很强的自我进化能力，当仪器摔破后病毒从液体变为气体弥散在空气中，受到感染的可能性大到几乎不可避免。”另外，由于几乎所有生物都具有成为“T病毒”宿主的可能，如果一些老鼠、蟑螂、昆虫等小动物也受到感染的话，那就更加危险了。所以，当一名研究员走入实验室大门的那一刻开始，就几乎注定了他将随时与死亡为伴。

在受到感染的初期阶段，症状和一般的伤风感冒相比并没有多大区别，皮肤会感到有些发痒，不过这跟皮肤过敏比起来也很类似，被感染者并不会过于放在心上，最多会找些药品来服用。但是，当感染进入第二阶段后，那就让人感到惊恐了……

第二阶段 严重感染

研究所饲养员珍妮的日记：

1998年5月13日

今天我仍然又去喂养那个怪物，它变得更加难看了，不过好像更加强壮和敏捷了。而我今天的感觉仍然不好，我的背上从来没有像这么痒过，那件衣服也简直要把我给憋死，隔着厚厚的一层让我挠不到痒处。今天傍晚凯文又来看我，他擅自脱下了防护服，我发现他的皮肤颜色变得有些惨白，他以前可不是这样。难道穿了两天防护服就会变成这样不成？

1998年5月14日

今天我终于忍不住去看医生了，医护室前居然有好多同事，大家的脸色都不大好，医生叫我脱掉防护服，我这才发现我的皮肤竟然变得和凯文的一样糟糕，颜色惨白，摸上去软软的但没有弹性，有些地方还有红红的肿块，而很痒的背上居然有一个比巴掌还大的水泡，我的天哪！到实验室里去喂养怪物时发现有些不对劲，仔细一查才发觉有两只不见了，真是可怕，这件事情千万不能让威廉·伯肯所长知道，不过幸好他只顾自己的研究，对下面具体的事情并不大操心。

1998年5月16日

今天整个研究所都被封闭起来了，警卫们把守住了各个出口，甚至连通往外面的电话线都被掐掉了。而我的皮肤变得愈加糟糕，有些原来红肿的地方现在经常渗出血水来。我简直不敢照镜子了。

1998年5月18日

听说有企图逃离研究所的同事被警卫处决了，反正我也不想离开这里，现在的我走出去肯定会被人当作丑八怪。这两天我一直感到全身发热，身上有好多地方痒得要命，刚才我在用力挠手臂上一处很痒的地方时，一大块腐烂的肌肉随着我手的运动掉了下来，但我竟然不感到疼痛，这究竟是怎么回事？

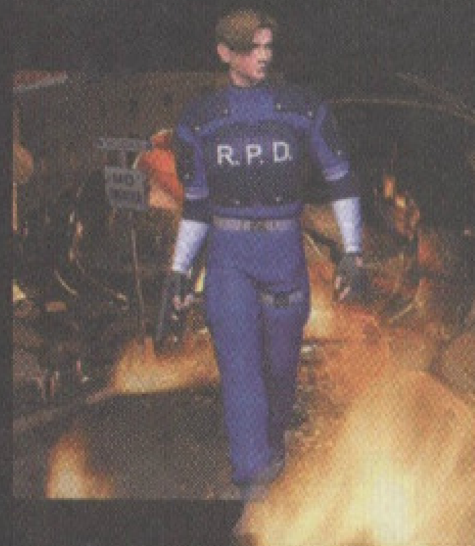
1998年5月20日

我的思维越来越迟钝了，唯一感到正常的是食欲，但这几天已没有正常的送餐了，我和一些其他同事将储存的狗粮几乎吃了个精光。身体不再热了，但还是痒，



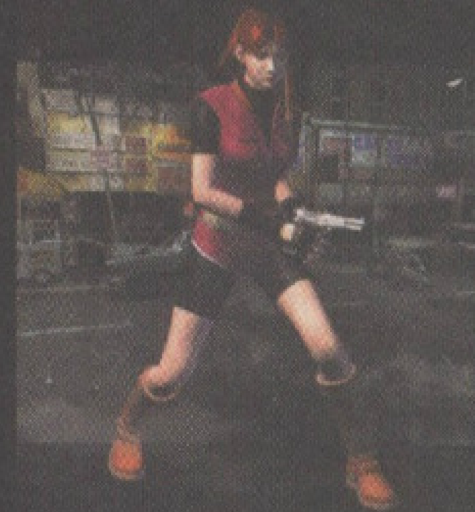
我挠！凯文又来看我了，他真是好丑！我看见他似乎看着我在流泪，滚开！我很痒，很饿，我要去找美味的东西了……

第二阶段附注：在这一阶段，正是“T病毒”在人体内正式起作用的时候。“T病毒”开始促使病毒宿主的细胞加快新陈代谢，这个变化首先在皮肤上表现出来。由于新陈代谢的速度过快，大量死亡的表皮细胞开始堆积，皮肤变成了惨白色，而且触觉开始变得迟钝。随着新陈代谢的速度越来越快，皮肤细胞开始无法承受越来越多坏死细胞的冲击，开始变得软化，直至变得腐烂，这时如果稍微用力扰动皮肤，大块已腐坏的皮肤随着血肉就几乎是自动地脱落下来。接下来情况会越来越严重，当宿主脸上的皮肉开始脱落时，五官也会随着变形，眼组织细胞甚至会控制不住眼珠，让它自行掉下来……这时候，“丧尸”的初级形态已完全形成。


年青英俊的警官——里昂。

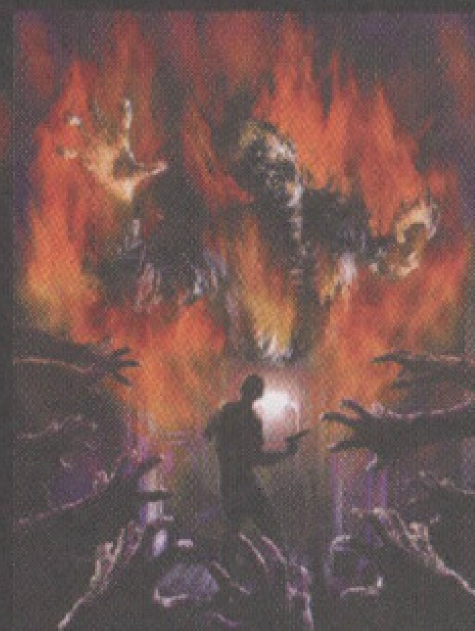
第三阶段：脑组织坏死

在这一阶段，宿主已没有正常的思维能力了，珍妮的日记也自然不可能再继续下去。病毒开始破坏脑组织，宿主的智力急剧下降，神经的坏死导致全身的触觉迟钝到几乎完全麻木，智力下降到一定程度，判断能力也完全丧失。这时全身的新陈代谢还在快速进行着，身体完全是超负荷地运转。进行这样的新陈代谢是需要消耗大量能源的，于是丧尸开始了最本能的需求——那就是满足食欲，从外界摄取能源来弥补自身的快速消耗。在失去了智力和判断能力的前提下，丧尸的食欲变得异常旺盛，只要见到生物就会扑上去作为自己的食物。幸好由于身体组织的不正常，它们的行动变得非常迟缓，可灵活地躲避过去，千万不要被它们抓住，一旦被抓住的话，要摆脱可是要耗费很大气力的。最糟糕的是一旦不幸被它们咬上一口，病毒就会通过伤口的血液传播过去，浣熊市之所以“全民皆丧尸”，病毒正是通过这样途径传播开的。


《生化危机》中的又一人气女主角——克莱尔。

感染到这一步时，总会让人想起《异尘余生》中的僵尸，僵尸们是被辐射感染，它们的外表变得和《生化危机》中的丧尸几无二致，但辐射是不会破坏脑组织的，所以僵尸们还有很正常的智力，甚至要求主角们帮它开启空调来赶走不停绕着它转的苍蝇，这样看起来，被辐射感染要比被“T病毒”感染好得多了。

而在电影《生化危机》中，那位“S.T.A.R.S”的女队员不一会儿就完成了前三个阶段的转换，而且身体上最大的变化看起来只不过是增加了一个黑眼圈，这真让人感到有些不可思议。


在游戏中丧尸带来的恐惧感始终笼罩在玩家心头。



第四阶段：感染末期

由于全身组织的溃烂，丧尸们全身都会散发出恶心的臭味，虽然行动缓慢，但当它们行走时如果撞到什么坚硬的东西，甚至有可能把身体的一部分撞得掉下来。这时维持丧尸们行动的是最基本的一点神经元，头发和指甲还在漠然地自行生长着，虽然脑的容积已变得几乎只剩下零了，但是头部的大小并没有改变，而且骨骼也因为身体的巨变而变得脆化，所以这时只需要一枪就可将丧尸的头打成粉末或在胸膛上打开一个不成比例的大洞。

现在的丧尸，已变成了《生化危机》中最原始的恐惧和带来最大乐趣的混合体。接下来我们最乐意做的就是：用最暴力的方法来消灭掉丧尸身上仅剩下一点生命的痕迹。

尾声 珍妮的结局

1998年7月2日

今天研究所里有外来人闯入，在走廊上，我看见了倒在地上的凯文，他的头被打得只剩下了半个，那一定是一支威力很大的手枪打的，转过走廊，我看见了前面有一个持枪的短发女郎，她穿着露肩的小背心和短皮裙，她的皮肤光滑而且细腻，真是好漂亮，和我原来一样漂亮。啊！我好想咬她美丽的脖子……那里一定无比的美味……“砰！”子弹打中了我，我的一条腿不翼而飞，我倒在了地上，女郎灵巧地从我身边跑过，我猛地拉住了她的腿，狠狠咬了下去……那条曲线优美的腿用力地挣开我，然后猛地向我头上踩了下来……

“吧唧！”一切归复黑暗。P

作为单机游戏的修改器，多是为帮助玩家更容易通关而制作，完全没有商业用途，也不会造成什么后果。而自从网络游戏出现后，因为“虚荣心”作祟，很多人都希望自己能在这款游戏中呼风唤雨，但由于网络游戏中玩家所要付出的时间比单机游戏要多得多，所以很多人都想寻找捷径，也因此诞生了网络游戏的外挂。外挂的出现不但造成不公平竞争，还把原本理想的游戏环境搞得乌烟瘴气，老玩家因此而失望离开，新玩家觉得无趣而放弃。对于如今过于热闹的网络游戏现状，我再次申明：补丁铺不会收录任何网络/多人游戏的修改器，同时呼吁大家一定要抵制这类东西。本期中收录了4款游戏的汉化包，其中《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》汉化了剧情模式中的对白。

■游侠补丁网 三枫



《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》v1.02升级档

WarCraft Ⅲ: Reign of Chaos

1.02版修正了玩家使用“吞吃”技能对付龙的错误；修正能够吸引龙移动攻击的错误；Necklace of Immunity（免疫项链）、Tome of Greater Experience（高级经验之书）、Goblin Land Mines（地精地雷）这3种物品在多人游戏中将不再随机掉落；Scroll of Resurrection（复活卷轴）、Scroll of Animate Dead（召唤骷髅卷轴）这两种物品的掉落几率降低。需要注意，1.01版的录像在1.02版中将不能播放。

使用方法：直接运行子目录\War3pt下的可执行文件War3patch102.exe，执行升级程序即可。

补丁效果：升级至1.02版游戏，效果见上。

《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》v1.02补丁

WarCraft Ⅲ: Reign of Chaos

针对1.02版升级档的光盘补丁，使用前提是必须安装1.02版的升级档，然后再使用此光盘补丁，并且这次的光盘补丁适用于可上官方战网的光盘版游戏。因此，对很多玩家都非常适用。毕竟上战网玩也需要用到光盘就会觉得有点费事了，并且一旦使用频率过高，光盘也容易损坏。

使用方法：复制子目录\War310下的所有文件到游戏目录，覆盖原文件即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》v1.02汉化包

WarCraft Ⅲ: Reign of Chaos

针对1.02版《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》的汉化包，不但汉化了之前那个版本剧情仍是英文的问题，而且种族和其他细节上也作了一定调整。当然重点还是在于剧情的汉化，首先人物名称都采用“魔兽中文网”的正式译名，另外在文字处理上也达到专业人员的水准。对于游戏已经不用再多介绍了，在此感谢宽宽网制作并提供。

使用方法：将子目录\War3kk下的可执行文件War3kkcn_20020817.exe复制到指定游戏目录，然后进行安装即可。

补丁效果：对应1.02版的游戏汉化包（包含剧情的汉化）。









《光芒之池Ⅱ》汉化包

Pool of Radiance

对于《光芒之池》的英文版可能要追溯到去年这个时候了，经过一年时间，游戏的汉化工作终于完成。《光芒之池》是一款以《龙与地下城》故事为背景的游戏，而且在游戏中充分发挥出AD&D系列的精髓。对于游戏的汉化质量，个人认为也非常值得肯定，无论是理解上和文字的处理上都比较到位，虽然让玩家等待了近一年时间，但对于近期冷清的单机游戏来说，这款游戏还是值得体验和回味的（游侠网小旅鼠制作）。

使用方法：直接运行子目录\Romdch下的可执行文件Romdch.exe即可。

补丁效果：完全汉化英文版游戏（包括在游戏动画中显示中文字幕）。

《上古卷轴Ⅲ——晨风》汉化包

The Elder Scrolls Ⅲ: Morrowind

从翻译的质量来看，此汉化包的效果并不理想，尤其是游戏中还有中英文混杂的现象。当然，《上古卷轴Ⅲ》是一款拥有120万字剧情对白的游戏，所以有问题还是难免的。不过在安装之前需要确定安装了英文版的《上古卷轴Ⅲ》，不然会提示无法安装（游侠网小旅鼠制作）。

使用方法：运行子目录\Es3ch下的可执行文件Es3ch.exe即可。

补丁效果：完全汉化英文版游戏。

《文明Ⅲ》v1.29f汉化标准版
Civilization Ⅲ

针对游戏版本进行汉化的小组，宽宽网可谓是第一家了，虽然汉化的游戏数量不多，但质量方面却值得肯定，光是针对每次游戏升级后马上推出相应的汉化包来说就绝对非常敬业了。由于《文明Ⅲ》是策略类游戏，要想汉化到位有一定难度，作为一些纯粹为兴趣而开始的玩家来说，从起初的兴趣逐步到以专业的态度来面对游戏，光这一点就很值得佩服了（感谢宽宽网制作并提供）。

使用方法：运行子目录\Civ3k下的可执行文件Civ3k.exe即可。

补丁效果：《文明Ⅲ》1.29f版对应汉化包。

《洛克人X5》补丁
Megaman X5

《洛克人X5》是Rockman系列中的X系列，比较不同的是在X系列里玩家必须到处搜集与找寻组装零件，因此可能会使得同一个关卡要重复数次才能通过，同时也让游戏的耐玩度增加不少。作为PS的移植版，画面在PC的强大机能下显得平滑饱满。此游戏的另一特点是难度较高，如果你用困难等级进行游戏仍能爆机可真是一件值得骄傲的事。不过要注意这个补丁针对英文版，并非针对中文版。

使用方法：运行子目录\X5下的可执行文件X5.exe到游戏目录即可。

补丁效果：游戏时不用放入光盘。

《洛克人X5》8项属性修改器
Megaman X5

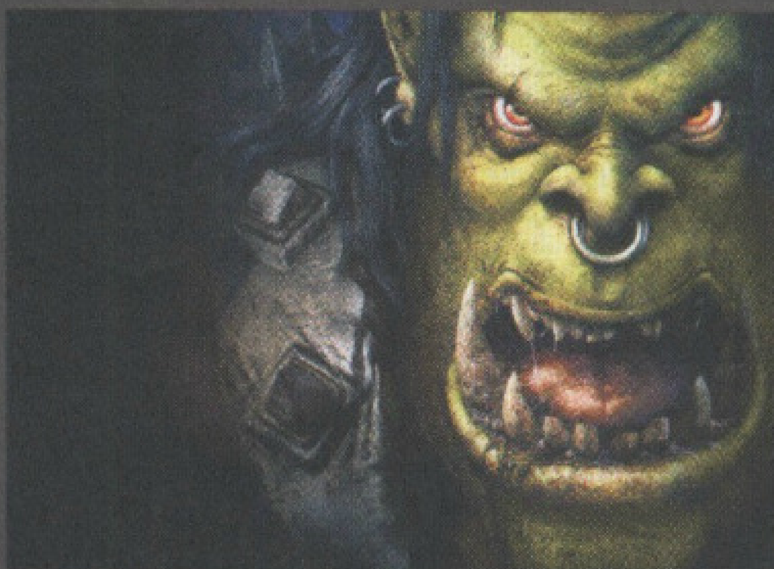
同样是针对英文版游戏，首先是角色生命属性的锁定功能，快捷键分别是“1”和“2”键；接下去是针对游戏难度进行调整的修改，包括“3”键对应无限时间、“4”键可获得所有装备、“5”键获得所有弹药、“6”键可以一击必杀（只需一击就能杀死任何敌人）、“7”键可开启所有需要钥匙才能打开的门、“8”键激活飞行能力、“9”键可关闭飞行能力、F1键是回复普通状态、取消所有修改和锁定。

使用方法：先进入游戏，再运行子目录\Trainer下的可执行文件Trainer.exe，开启修改器即可。











补丁效果：游戏中可锁定生命、获得所有装备、无限弹药、一击必杀、飞行等。

《恐龙危机Ⅱ》10项属性修改器
Dino Crisis Ⅱ

同样是英文版游戏的对应修改器，由于游戏中是男女主角分别进行游戏，对应的修改也有所不同，不过除武器不同外，其他包括弹药、道具、点数的修改就都一样了。由于和《洛克人X5》一样都是先出了中文版然后再出的英文版，所以对于大部分玩家可能觉得没必要再玩，不过由于游戏本身出色的关系，可以考虑再回味一下。

使用方法：先进入游戏，再运行子目录\Fdx下的可执行文件Fdx-dc2trn.exe，开启修改器即可。

补丁效果：游戏中人物生命锁定、获得所有装备、无限弹药道具等。

《无冬之夜》v1.22升级档
Neverwinter Nights

继上一期的1.21版升级档，这次又出了1.22版的升级档，主要调整支线任务出现的Bug，并且继续针对玩家反映的问题进行解决。可以说每一次升级都是及时而有效的，这点就不得不佩服制作公司的敬业精神了。

使用方法：先使用子目录\Nwnenglish1下的官方升级档Nwnenglish1.22patch.exe升级，然后复制子目录\Nwnenglish1下的可执行文件Nwmain.exe到游戏目录即可。

补丁效果：升级至1.22版游戏，效果见上。

《圣战群英传Ⅱ》v1.41升级档
Disciples Ⅱ

1.41版修复了12条Bug，没有增加新的特性。其中主要是：调整逃跑AI的计算方法、修复超大地图有错误显示的问题、添加和修复部分快捷方式、修复自动战斗时敌人攻击错误的问题，另外就是一些小地方的调整，总之变化不大。

使用方法：先使用子目录\D2patch下的官方升级档D2patch_1.3_to_1.41_us_english.exe升级，然后复制子目录\D2patch下的可执行文件Discipl2.exe到游戏目录即可。

补丁效果：升级至1.41版，效果见上。

本期部分补丁将收录于《銳》2002年第10期和《大众软件CD——大众游戏》2002年第10期。
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

本期秘技由新浪网游戏世界提供。http://games.sina.com.cn/

《秦殇》秘技汇总

1.在《秦殇》中，凡带有生命值标识的NPC都可对其强行攻击将其干掉（方法是对其点鼠标右键），并获得一定的经验值和金钱（判断方法是将鼠标移到NPC身上，如果屏幕上方出现红色的血管，则说明他或她可以干掉）。这一点和《博德之门》有相似之处，可以解决缺经验值和缺金钱的燃眉之急，像阳周城和雁门关等地的众多官兵都是公子扶苏报复的对象。

2.在阳周城有一个恶霸，如果你看他不顺眼可以用上述方法为民除害，报酬是满地的金钱（这家伙可真有钱）。但有些特定人物是不能被杀死的，不然你会后悔（作为秦国的太子可不要滥杀无辜喔）。

《大秦悍将》任务关秘技汇总

设置本机无敌：t_super_on
取消本机无敌：t_super_off
显示地图上全部敌人功能打开：t_map_on
显示地图上全部敌人功能关闭：t_map_off
直接胜利：t_win
获得任意武器：t_addweapon 武器ID号

武器ID号如下：

肩抗类武器
单发寻踪导弹：13
蓄能离子炮：14
大功率激光点射枪：15
16多管火箭炮：16
四联亚音速高爆弹：17

右臂武器

六管17mm轮式机关枪：20
钢球弹射枪：21
粘性液体延爆弹：22
多反射幽灵弹：23

左臂武器

高爆弹发射器：27
冷冻枪：28

使用秘技的方法：在游戏中按下ESC下面的“`”键，输入如上的命令（英文），然后按Enter键，之后按“`”键返回游戏。

《双星物语》秘技

在游戏中按“Insert”键，便会出现一些数字。这时只要按“R”键，便会进入编辑状态，然后按“P”键，便会对“R”键的操作进行重复，这样便会无敌。

不过这时不能攻击，只有再按“O”键才可以取消上一步操作，然后再进行攻击。有危险时就按“P”键进入无敌状态。只要熟悉地进行操作，就一切OK了。

此外按F5可以穿墙，按F11开灯。

《三国群侠传》之狂扁Boss

笔者发现一个打Boss非常有用的Bug，只要出现大大小小有名字的人物，对付他们时只要想办法让他们进入“破兵”状态，这样非常“有自尊”的他们就不会用减了攻击力30%的武器去攻击你，而是选择放弃该回合，就像定身一样，其实这样比定身还管用。

笔者打一些Boss就经常用破兵、破甲，或干脆用霸王项羽最直接，万不得已让周瑜唱一曲《垓下歌》也是可行的，虽然自己减了攻击，但是对付不还手的他们还是比较轻松的，在对付十魔将跟董卓时就完全不会受伤。虽然没有如愿学会“腾王八齐”，但也能轻松通关。

《新剑侠情缘》之复制人大法

最近在玩《新剑侠情缘》时，小弟偶然发现了一个很有趣的秘技。有兴趣的朋友可以试一试。

在完成成都城的任务、铲除五剑堂后，在树林遇见张如梦和南宫彩虹。之后开始控制张如梦，到雁门关外找南宫彩虹。一段剧情后两人开打。这里会出现3种结局：1.张如梦杀死南宫彩虹，自己出家当和尚。2.南宫彩虹杀死张如梦，然后一生守寡。3.过了一段时间（大约60秒左右），张如梦提出不打了，两人隐居塞外。

如果时间掌握得好，可以在时间到的同时将南宫彩虹杀死（或被杀死）。

这样屏幕上就会出现两个南宫彩虹或两个张如梦，同时发生隐居的剧情。之后游戏转到独孤剑和张琳心在朱仙镇外的情景。对话后会再发生一遍张如梦出家或彩虹守寡的剧情，之后又转到独孤剑和张琳心在朱仙镇外，这时你会发现在独孤剑身旁出现了两个张琳心，而且两个都是真的，这是不是很爽呢。

注意：要完成上述步骤，需要十分准确地掌握好时间，小弟只成功过一次，各位可以反复多试几次。

（感谢辽宁雨之封印提供）

《明星三缺一》秘技

密技	使用时机	功能	备注
MJFUNCTION	打牌时	功能牌全满	4种功能牌各9张。
MJMONEY	打牌时	筹码加$10 000元	——
MJBINGO	打牌时	进入BINGO	在明星商店时禁止使用，BINGO得分不列入计算。
MJWORKER	随时	破台画面	首页、破台画面及连线禁止使用。
MJLOOKLOOK	打牌时	偷看别人的牌	——
IAMWINNER	冠军争霸赛	过关	输入成功后，如果当时轮到你打牌，必须打一张牌之后启动。
Ctrl+F1	打牌时	切换场景（往前）	——
Ctrl+F2	打牌时	切换场景（往后）	——
Ctrl+鼠标左键	选对手时	选同样角色	——

游戏中明星对战，冠军争霸初赛时可使用下列密技:
MJONECOLOR：拿到清一色的牌。
密技输入后，有听到音效表示成功（连线对打时无效）。

金山游侠2002 用《金山游侠2002》修改《新绝代双骄叁》

开启《金山游侠2002》，进入游戏，查看任务状态，在右边看到一列属性：力道、内力、强壮、护劲、速度。

利用《金山游侠2002》里的联合查找，呼出游侠，在“查找”里按顺序输入上面各属性值，中间用逗号隔开；一次查找就可以找到地址，找到两个地址，把前面一个地址导出到地址列表，然后进行地址编辑，查找到的地址后面有5组连续的4字节数值，分别代表5项属性。从第2组到第5组4字节数值分别表示等级值、精元值、当前经验值、升级所需经验值。

现在各项属性的地址都知道了，改为相应的值就可以了。有了足够的精元，就可轻易学会上乘的武学。另外，如果嫌游戏速度太慢，别忘了用游侠里的变速齿轮。现在还等什么，爆机吧！



专题讨论

什么是RPG？

供稿：新浪 慕容
编辑：《大众软件》林晓

编者按：玩家考虑这个问题，其实是在衡量自己心目中最好的RPG游戏。是中文武侠RPG，还是西方魔幻RPG？产生于不同文化背景下的游戏，很难真正一较高低。其实，有多种风格的游戏可以选择，不也是玩家之幸吗？游戏世界因此才更加丰富多彩。

什么是RPG？面对这个问题，有人会马上联想到《仙剑奇侠传》、《幽城幻剑录》；而同样也有人会立时想到《龙与地下城》与《暗黑破坏神》。前者基于我们的本土文化，在吸取日本的游戏制作风格之后正在一天天成熟起来；后者严守AD&D规则，以欧洲魔幻背景展开故事，同样衍生出诸多精品。而在这两种不同背景、不同风格的游戏中，你更喜欢哪个呢？也许有点难以取舍，因为这问题本来折射的就是文化的碰撞！

国产RPG，虽然拥护，但是……

新浪网友狐狸蛇

国产RPG除了“仙剑”以外，都跟国产连续剧一样，看了开头就猜到了结尾，基本上都是仙剑的老套路：帅哥遇美女，再和几个红颜知己来一段缠绵，最后齐心协力打败大魔头。仙剑比起许多号称N多个结尾、无数隐藏剧情的RPG有意思得多。那些RPG只是用走过了无数次的剧情，加上电脑科技的日新月异所产生的绚丽画面而堆砌出来的高科技结晶。至于日本和欧美RPG，前者的画风，后者的特技不可否认比咱们要好；还有，做出一大堆续集，比国货有商业头脑。除此外他们好像就没什么了，还是支持国货的好。

新浪网友hhhhhh7736

叫我说，一定更喜欢我们中国自己的RPG游戏，那和我们的历史、生活都很相近，玩起来也有味儿。我觉得RPG游戏最吸引人的地方就是故事情节，不是一味血腥地残杀。

新浪网友隐月游云

就我个人来说，对中文RPG一味走感情路线是深恶痛绝的。这种单一化的思维定式，已经把中文RPG发展之路堵了个七七八八。



新浪网友zhangfan03

“仙剑”的成功给我们国内游戏制作人提了一个醒，“硬”件上去了，更不能忘了“软”件。毫不夸张地说，“软”件才是一款游戏的灵魂。

我玩我所爱。

新浪网友lix8

中国和日本的RPG都比较注重剧情，西方的RPG就比较注重打斗、解谜和游戏性。总的来说是各有千秋，就看你自己喜欢什么。

新浪网友shindarkcool

我爱所有我认为值得玩的游戏。西方风格开阔，日本精细；中国虽然刚起步，但自有风格，我们要鼓励，不应该打击。

新浪网友gutiii

这个问题有点像问武侠迷金庸和古龙小说谁的更好，不会有标准“正确答案”。像“仙剑”等中国RPG，更注重剧情，讲究以情感人；而像“暗黑”等外国RPG，更注重战斗中的爽快感，二者可谓各有特色！

新浪网友stormphoenix

文化的差异是不可避免的，而且个人的性格对游戏的影响很大。就我而言，就不太喜欢那种暴力、血腥，尤其是那些以杀人数目多少定输赢的游戏。

如果东西方结合？

新浪网友lijinxi8

西方的游戏注重娱乐性，而中国的游戏注重游戏情节和情感，如果能有机的结合那最大的受益者是我们玩家。

新浪网友打击者2001

其实，并不能简单地去说哪一样好，哪一样不好。国产游戏现在不断向国外学习，但很多游戏依然是以一种比较含蓄的手法去表达，细腻，在微小之处露真情；而AD&D之类，这是西方文化的体现，比较直接，这也体现出了外国人的性格。

新浪网友sandro_nec

如果感情细腻，喜欢感情戏，肯定是国产RPG对胃口；如果喜欢宏大的背景、极高的自由度和游戏后的深刻思考，那还是欧美的RPG比较好。

新浪网友goukiboy

关键还是要看游戏的制作水准了！优秀的系统自然是优先的。如果游戏系统很烂，无论画面多华丽，相信都不会有很多人可以忍受几十个小时的！剧情也很重要，优秀的剧情设置可以让人产生很强的代入感，这才是真正的角色扮演；相反，如果剧情不好，玩了半天不知道在玩什么，那就假得去了！在以上两方面俱佳的前提下，画面就退居第三了。

新浪网友今夜灯火友黄

欧美游戏的图像质量好，中文游戏的剧情感人，这是文化背景和意识形态差异造成的。中文RPG当然比较符合我们的胃口，而且也不存在语言问题。大家觉得欧美游戏没什么剧情，其实有部分原因是没有看懂里面的文字吧？经典的Fallout，“博德”系列等的剧情是很丰富的，但翻译成中文后很多东西我们都不能理解。





随便聊聊吧



聊天室OP（管理员）：两把宣花大爷

晶合后院无业居民 -273度

大软你好，我决心再也不看你了！原因如下：

1.图片和文章太精彩，让一向自认为是动漫天才的我慢慢变得自卑了。

2.你介绍的硬件软件……可恶……都很吸引人，让我每个月都是为了Buy电脑的相关物品使财政出现赤字！

3.编辑部的一大堆趣事总让我手痒得想写信给你们，一开电脑就直奔“Outlook”，浪费了大好青春年华！

4.因为想查到各位可爱编辑的QQ号，浪费了大量的网费！还被同学笑是白痴……可恶！

5.一日在旧书摊发现有“古惑仔”拿大软当座垫，当即火大，与之理论，惹得众人围观议论，要不是书摊老板喝令那人放下大软，我可能就要与之……然后……就义了！

6.朋友常将大软有借无还，经N个人的手才还的已经破损，好是心烦；若不还者，我屡屡催债，破坏了形象，可恶之极！

7.要不是因为买大软，我的书柜就会空闲一点，卧室就会整洁一点……

OP：要不是因为费心敷衍Walker、阿飞和Ken，经常与后院居民打成一片，我会有更多的精力让你变得更穷、更自卑、更容易衰老、你的卧室空间也会更小，书柜也会更满……

李智恒：CS成语新解——

闻狙起舞：“秒杀”的老鸟们从来都鬼鬼祟祟，所以一听到狙声又跳又蹦是个办法，但绝不是好办法 。

抱（爆）头鼠窜：某匪持AK入B区爆一警头，猛发现进了警窝，遂作鼠窜……

目瞪口呆：5警持B43围歼一匪，结果3警被爆头，2警被炸死（注：仓库通风管内）。

可歌可泣：Dust2中唯一警察突破众匪包围入A区拆弹，结果……成功！

百孔千疮：菜鸟用AK打狙……嘿嘿……狙背后的墙壁……

众矢之的：5个狙瞄一个T……

守株待兔：记得Dust1匪洞进门左边箱子上的那个点吗？就是那。

难兄难弟：被狙打贯穿。

百步穿杨：B51点射爆头。

争先恐后：“匪家有个T死机了！”

OP：1.5没有了甩枪，所以这帮人才会蹦来蹦去，但1.5里至少还有小刀和手雷，嘿嘿……再说了，游戏过程中死机有何稀奇？Ken刚在狙击镜中瞄准我，突然屏幕一黑……停电了！天哪！你错看贤愚枉做天！

陈晨：硬件DIY高手的几大特征——

1.索要发票：每次购物都向商家索要发票或收据，以防JS（奸商）耍赖。可是买一块钱的雪糕也要发票……

2.询问细节：连买电风扇也要向商家询问电风扇的转速、风压、风量、电机功率等，并不停抱怨电风扇叶片数量太少，还不支持转速监测……

3.刮塑料套：一见到有用塑料套包装的商品，便会查看塑料套上是否有字。一旦有字，便会用手指沾点唾液，在塑料套上狂刮，看看字迹会不会减淡甚至消失。

4.狂防“打磨”：一见到将产品编码打在用类似CPU封装材料制作的外壳上的产品时，就会观察字迹是否模糊、字迹是否容易擦掉、金属表面是否有点发红光等，必要时还利用唾液或汗液来检验，以防止打磨过的产品以次充好。

5.梦话连篇：做梦时，嘴里会不停背诵硬件名称、型号、现在的市场价格，并在背诵完市场价格后还补充一句“市场价格经常波动，报价仅供参考！”这也成为硬件DIY高手家人判断其是否入睡的标准。

OP：昨天晚上黑暗大人心疼我在聊天室体力不济睡着了，于是打电话帮我订麦当劳：“喂，对，我大软啊，订一份大肚汉套餐，其中汉堡要7200转的，要有2MB的奶酪……生菜千万记得充分散热，保证爽脆的口感；鸡腿不要带静电，而且要做好防尘，免得吃到沙子……什么？薯条现在没有512根大袋装的，那要256根中袋装的吧，记住要纯NV30的可乐，我已经说过不要加杂牌的现代冰块。最后记得开发票！”

云南 托尔

我非常喜欢网金，全年级113个网金玩家都是我带动的。可是在第15期我最爱的网金却从TOPTEN上消失了，我不相信啊……痛哭中！我是昆明GSL中星宿派的@托尔@，常年批发龙泉、碧水、流星指（零卖，20个流星换5尊爪），有需要的找我呀！

OP：读者是上帝。托尔先生搞批发生意的，只要兴隆，请发展亲朋好友购买大软填选票，这样网金也会再次在TOPTEN出现了……爱生活，更爱大软。

山东 朱红

林晓姐姐，下次别让司马平安写榜评了。他的文章都很好，我爱看，可是他的榜评太另类、太沉重了，告诉他平时要多笑！小心太严肃了会有抬头纹、会谢顶、会有白头发！我可不答应。

OP：读者对平安的要求就是平安对稿件的要求。大软牌司马平安，请千万记得保重身体。

晶合后院 Itanium

铜版纸封面，全彩印刷，200余页，半斤沉，RMB6.50，一本大软好像挣不上几个钱，编辑部里的小编用什么养活？每想到小编们一手窝头，一手鼠标的情景，我真是默默无语两眼泪（谁能接下句）呀！

OP：哇……这位读者真是很体贴我的钱包啊……对你产生了感情……喂！角落那位！要呕吐请出去！



九月飞鸿

混合实验室 两把宣花大爷

恤兄在上：

弟为谋前程，卧薪尝胆旅居京城，勤力工作至今已经年有余。本不求闻达，只盼以双手之力，竟富贵于键盘之上，如能日进斗金，夜进斗银，则远可赡亲援友，近可购车置房，斯足矣。

然金秋之季，京城多事，非人所能料。先有忠心硬盘力竭殉职，盖因写字间内电压起伏不定，硬盘年寿已高，难经蹉跎。后随弟两载有余之罗技爱鼠“银貂”，持西洋大国英格兰月贡之.338L96A1（世间传言纷纭之“AWP”）狙杀英雄无数，成就“4506”一世英名，孰料近日加护有疏，遗于公车往返之间……弟每念此事，则必扼腕黯然。虽有另一荒土西牛贺洲来朝新鼠，名曰“微软Intellimouse Explorer 3.0”，据称曾获彼酋“帐单之门”（酋名Bill Gate，依我国言直译便为此。其中义理深奥，弟百思不得其解）青睐，更为华夏雷神掌旗使RocketBoy宠爱，然“衣不如新，鼠不如故”。昔日兄有诗赞：“枪声响过哀鸿堕，大洋三百进囊来。闲庭过处皆授首，映目即是断头台。”此境界离弟远遁久矣。又兼京城卧虎藏龙，庙堂中已众锐杰，草莽间更多英雄，由是汗颜。

前日微暮时分，弟得邀赴会，见证一出“大封相”事件。弟自忖得传十艺，却无一精，惟评书稍强，现报予兄知，以悦兄之颜。

话说京师西城软件大校，乃是每月一会的幸事，各路豪杰点齐人枪，秣马厉兵，只为当月大校魁首之名。试想想寰球百来诸国，无论大小，尚且为一个足球、一座大力神杯而兵戈相向，刺刀见红，这世界杯之大赛要等个4年，相争之后就只求在那32豪强榜上站个几天。而软件大校一月一轮，以世界之大，健者何止千万，名次却仅20；官方协定云列席者可获金花百朵，明珠千粒，这等小家奖赏，已不必说了，而更可得亿万民心景从拥戴，如此无限风光，如何不让强手纷争？恰值凉秋初至，暑气消退，英雄们自然摩拳擦掌，跃跃欲试了。然大校拳脚无眼，刀剑无情，胜负死伤司空见惯。小则皮肉受损，大则元气大耗，乃至断手折足，也吓不退群豪蜂拥而上的脚步。群豪虽多，但能脱颖而出者，来来去去也不过二三十者而已。

华南金山历来是高手辈出之地，“金山四杰”——游侠、毒霸、词霸、快译在大校中纵横睥睨，已是常事。暑期时游侠、毒霸、快译连续两月稳居榜中2、3、4名，这是何等威势。而今快译却在Windows优化大师和超级兔子魔法设置处连折两阵，即使扼住颓势，也已退至第6，更损折不少人手，心中郁郁，这也不说了。词霸更于月初连中3场埋伏，被迫退至第12。超级兔子魔法设置软甲轻骑，本军战斗力均已得到最佳配置，乘众路军马立足未稳，一路杀将上来，要不是Windows优化大师以乱箭射住阵脚，形成对峙之势，只怕他还要进逼。游侠和毒霸稳字当头，不徐不疾，牢牢守着各自要冲，始终处在第2和第3名。但以两军实力和粮草，当月自保有余，进取不足。

而西洋诸军原被称为海外兵团，兵强马壮，金多粮足，一度来势汹汹。但由于万里跋涉，补给实难跟上，又各自为政、互不买帐，再加上不熟地理、强征民税，因此被中华精锐广施妙计，各个击破。鏖战至今，只有Flash和WinRAR硕果尚存，勉强挤进十强之列，然而不据天时、不依地利、不得人和，能支撑多久也是个未知数。连大鳄微软的得意之师IE，广有如此口碑，也是战绩平平，更不用说Office、Photoshop了。广是广了，热却未必热，所以盛名之下，其实难符。加上微软虽强，究竟是海外势力，短期内羽翼不丰，急切间难以得势。众多舶来才俊和中华豪杰你争我夺，一时之间不分胜败，相比同辈于游戏与硬件两界的低迷态势，可谓是天壤之别。如此局面，“使全国久蛰之人心，乃大兴奋”。

如论榜首，非腾讯QQ莫属。其来自华南粤地，一出手便打出口号曰：“拉近人和人之间的距离。”此举立竿见影，正所谓得民心者得天下，不日即在大校中拔得头筹，稳坐头天字交椅已有好长一段时日。期间大小数百战未遇敌手，就连“金山四杰”联手之力，都难动摇其根基之十一。群雄心中皆多不服，但一时却也奈何腾讯QQ不得。再者英雄又多自负，御外敌可同心戮力，抗内强亦不愿群起攻之，免得日后为世人耻笑。故励精图治，舍冒进而取沉稳，冀望长远。只是腾讯QQ江山一统太久，未免也有点慨叹沧海寂寞。期间并无黑马异军突起，治下清平，实非乱世应有之常相……

弟正沉迷于饱览江湖大势之时，忽异声起于耳畔，老气横秋，威严十足。弟愕然转首相向，只见两三黑衣硬帽巡夜酷吏，目光炯炯。为首者执弟手问曰：“汝何人？为何深夜猥琐独行？暂住证拿出来看看！”

恭祝

福体康健，万事顺心！

学教弟

两把宣花大爷顿首

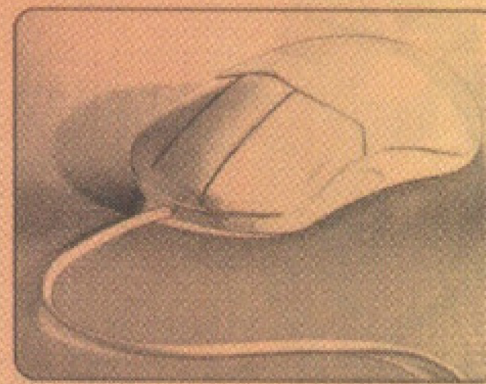
公元2002年9月XX日夜1:35于京师顺天府某分部临时看守所



热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE







热门软件下载排行榜

名次	软件名称	下载次数
1	QQ2000C（OICQ 2000C）Build0510VQQ版	163 016
2	Flashget（Jetcar）网际快车中文版1.3	60 916
3	RealPlayer 8.0 Basic中文版6.0.9.584	59 250
4	NetAnts网络蚂蚁1.25	58 473
5	Winamp3 Final 3.0Build#488	47 399
6	WinRAR官方中文版3.0	45 348
7	WinZip简体中文安装版8.1.4331	34 731
8	金山快译2002共享版	31 440
9	StreamBox VCR中文版1.0Beta3.1	30 242
10	Windows优化大师4.9Build808	29 967

该榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	8.1
ACDSee	4.02
Winamp	3.0
豪杰超级解霸	3000

八月幸运读者

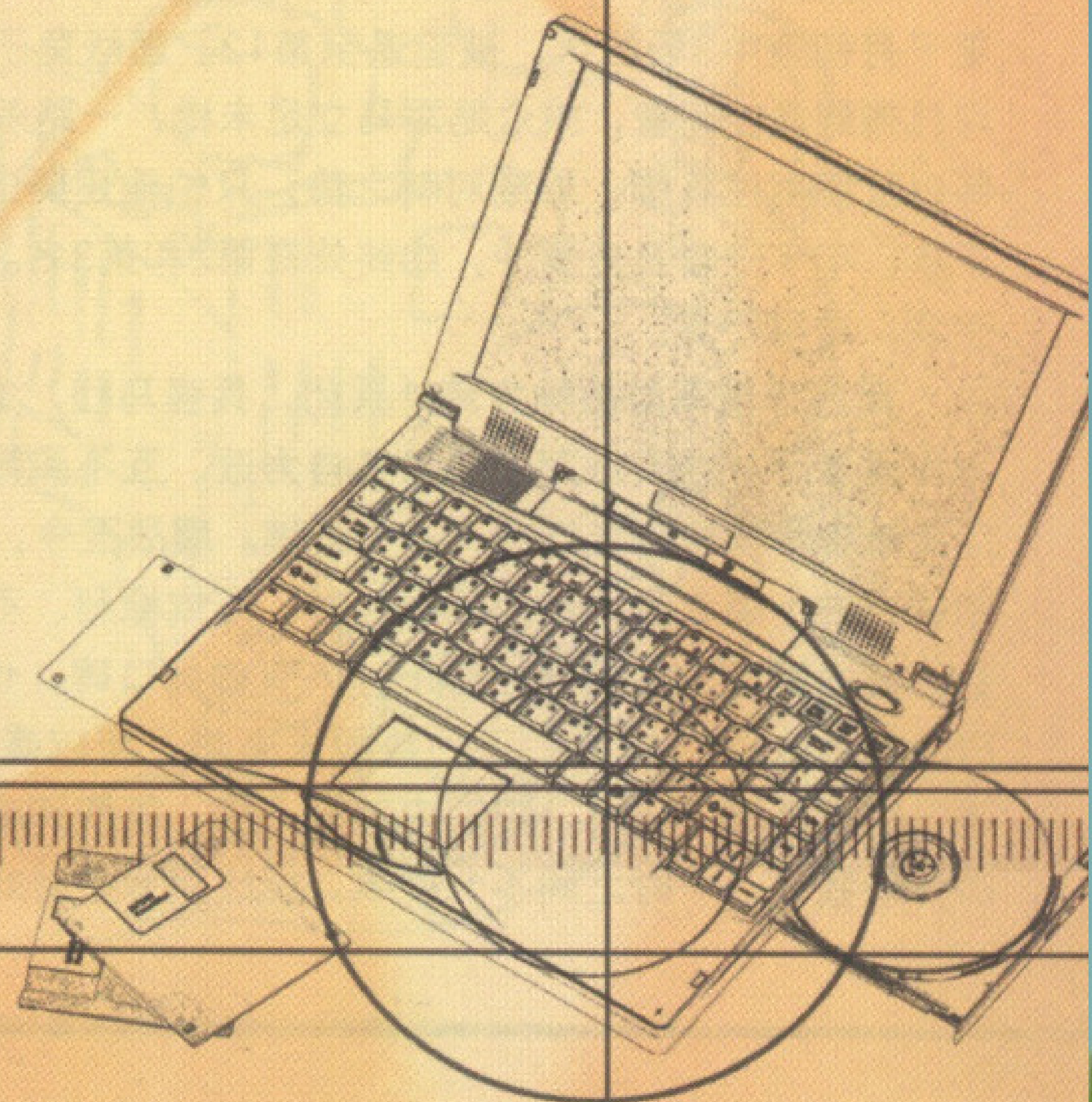
甘肃省天水市 宋 伟	甘肃省兰州市 贺 敬
浙江省杭州市 刘 洋	湖南省长沙市 陈 静
广东省深圳市 邓细秋	北京市丰台区 徐京生
天津市红桥区 刘 强	江苏省南京市 吴 锋
四川省成都市 陈建杉	海南省临离县 王 安

获奖者将获得由熊猫软件（中国）有限公司提供的价值358元的《熊猫卫士6.0》铂金版杀毒软件一套及价值50元的165上网卡大众软件特别版。

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
腾讯QQ	2000CBuild0510	1	404	○	深圳腾讯计算机系统公司
金山游侠	2002	2	400	○	金山公司
金山毒霸	2002	3	266	○	金山公司
Windows优化大师	4.9Build808	4	178	↑	鲁锦
超级兔子魔法设置	4.55	5	174	↑	蔡旋
金山快译	2002	6	173	↓	金山公司
网际快车FlashGet	1.3Beta2	7	152	○	JetCar软件工作
Flash	MX	8	125	↓	Macromedia
WinRAR	3.0	9	121	↑	Eugene Rosh
NetAnts	1.25	10	111	↓	洪以容
RealPlayer	9.0	11	97	○	Realnetwork
金山词霸	2002	12	89	↓	金山公司
瑞星杀毒软件	14.18	13	87	↓	北京瑞星公司
IE	6.0	14	85	↑	Microsoft
Photoshop	7.0	15	76	↓	Adobe System Incorporated
KV3000	6.06.131	16	67	↓	北京江民公司
虚拟光驱	7.02	17	64	↑	东石软件公司
Office XP	2002	18	56	↓	Microsoft
东方快车	XP	19	51	↓	北京交大铭泰软件公司
FPE	2001	20	31	↓	李果兆

本榜所列软件版本号截止于2002年8月28日。本期网选选票截止时间为2002年8月28日（网选地址：http://topten.popsoft.com.cn/topsoft/default.htm）。



大众软件七周年庆典盛况















DELL™ 戴尔™ 买戴尔™拨打 **800-858-2229** GO 欲了解速马版电脑 请参看目录对页

邮发代号：82-726

DELL INSPIRON™ 4150

快如电，轻如翼

采用移动式英特尔® 奔腾® 4处理器—M，让软件运作如飞

新



桦树蓝

黑皮革

鸡蛋红

虹光碧玉

桃木纹

强劲轻薄

DELL INSPIRON™ 4150

移动式英特尔® 奔腾® 4处理器1.7GHz-M

DELL INSPIRON™ 4150笔记本电脑，为商务人士特别设计。它采用最高可达移动式英特尔® 奔腾® 4处理器2.0GHz-M，拥有非凡的处理速度和相宜的便携表现。它集轻盈时尚和强大动力于一身，其盖壳背板和键盘腕托可随意更换，让每个人都能获得选择自由。另外，购买所有戴尔产品都能立即享受国际品质的售后服务，处处完美，表现当然精彩。

- 128MB DDR SDRAM内存
- 20GB[1] 硬盘
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 16MB ATI Mobility™ Radeon™ 7500C w显卡
- 3.5英寸软盘驱动器
- Sound Blaster兼容声卡
- 8倍速最大DVD-ROM
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调置解调器
- 1年内有限保修(1年内下1工作日上门服务)

E-VALUE 配置代码：C540914Z-810224

购买此款笔记本电脑，以下优惠任选其一：
- 只限9月2日–9月28日，另加人民币99元，即可升级至256MB内存
- 只限9月9日–9月28日，即可免费获得Lexmark Z33打印机，
- 只限9月9日–9月28日，另加人民币799元，即可获得Lexmark X73 3合1 打印机(打印、复印、扫描)

标准配置价 人民币 **13,988**

经济高效

DELL INSPIRON™ 2650

移动式英特尔® 奔腾® 4处理器1.7GHz-M



- 128MB DDR PC2100 SDRAM内存
- 20GB[1] 硬盘
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 16MB nVidia GeForce2 Go™ 100显卡
- 3.5英寸软盘驱动器/Sound Blaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 56K内置调制解调器
- 1年内有限保修(1年内下1工作日上门服务)

E-VALUE 配置代码：C540913-810224

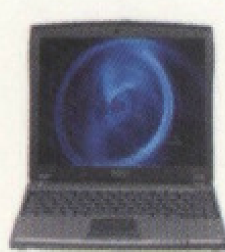
购买此款笔记本电脑，以下优惠任选其一：
- 只限9月2日–9月28日，另加人民币99元，即可升级至256MB内存
- 只限9月9日–9月28日，另加人民币99元，即可获得Lexmark Z33打印机，
- 只限9月9日–9月28日，另加人民币899元，即可获得Lexmark X73 3合1 打印机(打印、复印、扫描)

标准配置价 人民币 **11,998**

超轻超薄

DELL INSPIRON™ X200

移动式英特尔® 奔腾® III处理器800MHz-M



- 128MB SDRAM内存
- 30GB[1] 硬盘
- 带有48MB系统共享显存的128位显卡
- Sound Blaster Emulation–capable声卡
- 24倍速CD-ROM/内置立体声音箱
- 12.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 内置56K调制解调器和10/100Fast Ethernet网卡
- 1年内有限保修(1年内下1工作日上门服务)

E-VALUE 配置代码：C540914Y-810224

购买此款笔记本电脑，以下优惠任选其一：
- 只限9月9日–9月28日，另加人民币99元，即可获得Lexmark Z33打印机，
- 只限9月9日–9月28日，另加人民币899元，即可获得Lexmark X73 3合1 打印机(打印、复印、扫描)

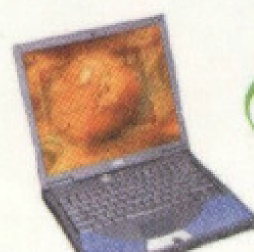
(2002年9月9日全新上市)

标准配置价 人民币 **13,888**

强劲轻薄

DELL INSPIRON™ 4150

移动式英特尔® 奔腾® 4处理器1.8GHz-M



新

- 256MB DDR SDRAM内存/30GB[1] 硬盘
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 32MB ATI Mobility™ Radeon™ 7500C w显卡
- 3.5英寸软盘驱动器
- Sound Blaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-RW和DVD Combo Drive
- 14.1英寸彩色XGA+ TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调置解调器
- 1年内有限保修(1年内下1工作日上门服务)

E-VALUE 配置代码：C540916-810224

购买此款笔记本电脑，以下优惠任选其一：
- 只限9月2日–9月28日，另加人民币199元，即可升级至512MB内存
- 只限9月9日–9月28日，即可免费获得Lexmark Z33打印机，
- 只限9月9日–9月28日，另加人民币799元，即可获得Lexmark X73 3合1 打印机(打印、复印、扫描)

标准配置价 人民币 **15,988**

移动多媒体

DELL INSPIRON™ 8200

移动式英特尔® 奔腾® 4处理器2.0GHz-M



- 256MB DDR PC2100 SDRAM内存/40GB[1] 硬盘
- 带有64MB DDR 显存的nVidia GeForce4 440 Go™ AGP 4X显卡
- 3.5英寸软盘驱动器
- Sound Blaster兼容声卡/内置立体声音箱
- 24倍速最大CD-RW和DVD Combo Drive
- 内置立体声音箱/15英寸彩色UXGA+ TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 内置56K调制解调器和10/100 Fast Ethernet网卡
- 1年内有限保修(1年内下1工作日上门服务)

E-VALUE 配置代码：C540920-810224

购买此款笔记本电脑，以下优惠任选其一：
- 只限9月2日–9月28日，即可免费升级至512MB内存
- 只限9月9日–9月28日，即可免费获得Lexmark Z33打印机，
- 只限9月9日–9月28日，另加人民币799元，即可获得Lexmark X73 3合1 打印机(打印、复印、扫描)

标准配置价 人民币 **19,888**

升级建议（需另加额外费用）：
- 可升级至DVD-ROM或Combo Drive
- 可升级至3年内下一工作日上门服务
- 另加人民币600元，可升级至Microsoft® Windows® XP Pro专业版

除本广告所列配置外，戴尔全系列产品，均可按需配置，更多选择自由，更多优惠价格，请拨打戴尔免费销售专线。

免费电话订购

800-858-2229 拥有DELL™ 戴尔™ 的力量

intel inside m pentium 4

戴尔24小时网上度身订购：www.dell.com.cn

Dell推荐移动计算机使用 Microsoft® Windows® XP Professional

ISSN1007-0060
刊号：CN11-3751/TN